

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**EL JUEGO INFANTIL COMO PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS  
DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO EPISCOPAL “CATEDRAL DE EL  
SEÑOR”. PROPUESTA DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA  
MAESTRAS DE NIVEL INICIAL**

**Trabajo de investigación previo a la obtención del grado de licenciada en Ciencias de la  
Educación, mención Educación Parvularia.**

**AUTOR:** TAIPE CAIZA OLGA JUDITH

**TUTOR:** Dr. CARLOS CALDERÓN

Quito – Ecuador

2013

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo investigativo a mis idolatrados padres por ser ellos quienes me dieron la vida, la luz y el ejemplo, a mi hijo que es lo más hermoso que Dios me pudo regalar, a ti, Dylan Santiago Martínez Taipe dedico este esfuerzo y trabajo hasta su culminación.

**OLGA**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar quiero agradecer a Dios por darme la vida, los padres tan lindos que tengo y han estado conmigo en todo momento, por creer en mí y darme mucho apoyo para culminar mi carrera, por todo esto les agradezco de todo corazón el que estén conmigo en las buenas y las malas.

A la Universidad Central del Ecuador, a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, a mis maestros por guiarme al camino de la enseñanza académica, por el tiempo y dedicación que me han brindado durante estos años estudiantiles y por último a mi hijo que ha sido la mayor fuerza y sabiduría para seguir adelante con éxito.

**OLGA**

## AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo Olga Judith Taipe Caiza en calidad de autora del trabajo de investigación realizada sobre **"EL JUEGO INFANTIL COMO PROCESO SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO EPISCOPAL "CATEDRAL DE EL SEÑOR". PROPUESTA DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MAESTRAS DE NIVEL INICIAL,** por la presente autorizo a la **UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR,** hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contienen esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos que como autora me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento.

Quito, a 5 de junio del 2013.



Olga Taipe Caiza

C.C. 171617326-3

## CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

### ACEPTACIÓN DEL TUTOR INSTITUCIONAL

En mi calidad de tutor del proyecto: **EL JUEGO INFANTIL COMO PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO EPISCOPAL "CATEDRAL DE EL SEÑOR" DE LA CIUDAD DE QUITO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2011- 2012. PROPUESTA DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MAESTRAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**, presentado por la Srta. Taipe Caiza Olga Judith para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvularia, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la ciudad de Quito, a los 11 días de Marzo del 2013



Dr. Carlos Calderón

C.I 170703747 - 7

Quito, 11 de marzo del 2013

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>PRELIMINARES</b>	<b>PÁG.</b>
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Autorización del autor	iv
Aprobación del tutor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de anexos	ix
Índice de Cuadros	x
Índice de Gráficos	xii
<b>RESUMEN EJECUTIVO</b>	xiv
<b>ABSTRAC</b>	xv
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>El PROBLEMA</b>	
Planteamiento del problema	3
Formulación del problema	4
Preguntas directrices	4
Objetivos	5
Generales	5
Específicos	5
Justificación	6
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
Antecedentes del problema	7
Fundamentación Teórica	8
Fundamentos Filosóficos	8
Fundamentos Sociológicos	9
Fundamentos Psicológicos	9
Fundamentos Pedagógicos	10
El juego infantil	11
Jugar	12
Características del juego	12
La importancia del juego	13
El valor del juego en la niñez	14
El juego en los niños de 4 a 5 años	15
Beneficios del juego	15
Tipos de juegos	16
Juegos simbólicos	16
Juego de reglas	17
Reglas transmitidas	17
Reglas espontáneas	17
Juegos de construcción	18
Juegos de presentación	18
Juegos de afirmación	19
Juegos de confianza	20

Juegos tradicionales	20
Juegos colectivos y sociales	21
El proceso de socialización	21
Socialización	21
Socialización y el sistema social	22
Ausencia de socialización	23
La socialización y el desarrollo del niño y niña	23
La conciencia de uno mismo	24
Tiempo de la socialización	24
Los agentes de la socialización	24
El juego y el ámbito de desarrollo social	25
El desarrollo social en la etapa infantil	25
Importancia del juego en el proceso de socialización	26
Fundamentación legal	26
Caracterización de las variables	27
Variable independiente	28
Variable dependiente	28
Definiciones Conceptuales	28
 <b>CAPÍTULO III</b>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Diseño de la Investigación	30
Población y muestra	31
Operacionalización de variables	31
Matriz de la operacionalización de variables	32
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
Validez y confiabilidad de los instrumentos	34
Técnicas para el procesamiento y análisis de los resultados	34
 <b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	
Procesamiento de la información	35
Resultados	35
Análisis de la lista de cotejo aplicada a los niños y niñas	35
 <b>CAPÍTULO V</b>	
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
Conclusiones	55
Recomendaciones	55
	57
 <b>CAPÍTULO VI</b>	
<b>GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS</b>	
Presentación	59
Justificación	60
Fundamentación	61
Objetivos	62
Generales	62
Específicos	62
Recomendaciones metodológicas para su uso	63
Ubicación sectorial y física	64
Factibilidad	64
Impacto	65
Lineamientos para evaluar la propuesta	65
Cronograma de ejecución	66

Referencias bibliográficas	97
<b>ANEXOS</b>	
1Lista de cotejo	99
2Validación de los instrumentos	100



## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>PÁG.</b>
ANEXO N° 1	
Lista de cotejo	97
ANEXO N° 2	
Validación de los instrumentos	99

<b>ÍNDICE DE CUADROS</b>	<b>PÁG.</b>
CUADRO N° 1 La población y muestra	31
CUADRO N° 2 Se relacionan fácilmente en el grupo	32
CUADRO N°3 Juegan en grupo con sus compañeros	35
CUADRO N°4 Cooperan en el grupo cuando juegan	36
CUADRO N°5 Buscan amistad en sus juegos	37
CUADRO N°6 Trabajan en equipo cuando juegan	38
CUADRO N°7 Aceptan la pérdida en sus juegos	39
CUADRO N°8 Aceptan la participación de otros integrantes en sus juegos	40
CUADRO N°9 Manifiestan afecto a sus compañeros cuando lo necesitan	41
CUADRO N°10 Actúan de manera solidaria con sus compañeros	42
CUADRO N°11 Establecen vínculo de apego con sus compañeros	43
CUADRO N°12 Se aceptan como seres únicos e irrepetibles	44
CUADRO N°13 Actúan con seguridad en los juegos simbólicos	45
CUADRO N°14 Respetan a sus compañeros al momento de jugar	46
CUADRO N°15 Comparten espontáneamente materiales y juguetes	47
CUADRO N°16 Realizan juegos simbólicos e imaginarios	48
CUADRO N°17 Clasifican y seleccionan materiales lúdicos	49

CUADRO N°18	
Efectúan seriación con los legos según el color	<b>50</b>
CUADRO N°19	
Clasifican figuras geométricas por su forma	<b>51</b>
CUADRO N°20	
Reconocen por el nombre a sus compañeros	<b>52</b>
CUADRO N°21	
Se comunican mediante actividades lúdicas	<b>53</b>

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N°1	
Se relacionan fácilmente en el grupo	35
GRÁFICO N°2	
Juega en grupo con sus compañeros	36
GRÁFICO N°3	
Cooperan en el grupo cuando juegan	37
GRÁFICO N°4	
Buscan amistad en sus juegos	38
GRÁFICO N°5	
Trabajan en equipo cuando juegan	39
GRÁFICO N°6	
Aceptan la pérdida en sus juegos	40
GRÁFICO N°7	
Aceptan la participación de otros integrantes en sus juegos	41
GRÁFICO N°8	
Manifiestan afecto a sus compañeros cuando lo necesitan	42
GRÁFICO N°9	
Actúan de manera solidaria con sus compañeros	43
GRÁFICO N°10	
Establecen vínculo de apego con sus compañeros	44
GRÁFICO N°11	
Se aceptan como seres únicos e irrepetibles	45
GRÁFICO N°12	
Actúan con seguridad en los juegos simbólicos	46
GRÁFICO N°13	
Respetan a sus compañeros al momento de jugar	47
GRÁFICO N°14	
Comparten espontáneamente materiales y juguetes	48
GRÁFICO N°15	
Realizan juegos simbólicos e imaginarios	49
GRÁFICO N°16	
Clasifican y seleccionan materiales lúdicos	50
GRÁFICO N°17	
Efectúan seriación con los legos según el color	51

GRÁFICO N°18	
Clasifican figuras geométricas por su forma	<b>52</b>
GRÁFICO N°19	
Reconocen por el nombre a sus compañeros	<b>53</b>
GRÁFICO N°20	
Se comunican mediante actividades lúdicas	<b>54</b>

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**EL JUEGO INFANTIL COMO PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO EPISCOPAL “CATEDRAL DE EL SEÑOR”.  
PROPUESTA DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MAESTRAS DE  
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

**AUTORA:** Taipe Caiza Olga Judith  
**TUTOR:** Dr. Carlos Calderón

**RESUMEN**

La presente investigación trata sobre el juego infantil como un aspecto de enorme relevancia en los procesos de socialización en el primer año de Educación General Básica, por cuanto contribuye a que su existencia sea más satisfactoria. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño y niña, por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de socialización. La investigación tiene el propósito de indagar en relación que existe entre el juego infantil y el proceso de socialización de los niños y niñas. El trabajo de investigación tiene como base la metodología cuali-cuantitativa lo que permite orientar y examinar los datos de manera científica, además se apoya en la investigación descriptiva ya que la información se la obtuvo de una lista de cotejo aplicada a los niños y niñas. La información obtenida fue tabulada manualmente y presentada en cuadros y gráficos circulares para facilitar el análisis y la interpretación de los instrumentos, lo que permitió establecer conclusiones y recomendaciones que fundamenta el diseño de la propuesta.

**Descriptores:** EDUCACIÓN INICIAL, SOCIALIZACIÓN INFANTIL, INTERCAMBIO GRUPAL, ACTIVIDADES LÚDICAS, JUEGO INFANTIL.

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**CHILDREN’S PLAY AS A PROCESS OF SOCIALIZATION IN CHILDREN OF 4 – 5  
YEARS OF AGE FROM THE EPISCOPAL EDUCATIVE CENTER “CATHEDRAL OF  
THE LORD”. PROPOSAL OF A GUIDE OF PLAYFUL ACTIVITIES FOR TEACHERS  
OF THE FIRST YEAR OF BASIC GENERAL EDUCATION.**

**AUTHOR:** Taipe Caiza Olga Judith  
**TUTOR:** Dr. Carlos Calderón

**ABSTRACT**

This research thesis on children's play as an aspect of great importance in the processes of socialization in the first year of basic general education, as it contributes to more satisfying existence. The children's play facilitates the development of different aspects of the child's behavior: character, social skills, motor domains and physical development, while involving diversified experiences and includes uncertainty, facilitating adaptation and as a result, the autonomy in all areas of the child's behavior, so it is another tool that validates to the socialization process. The research aims to investigate the relationship between children's play and socialization process of children. The research is based on the qualitative and quantitative methodology allowing to guide and examine the data in a scientific way, also relies on descriptive research because the information is obtained from the surveys to both teachers and parents of the family.

**Key words:** INITIAL EDUCATION,INFANT SOCIALIZATION.GROUP EXCHANGE,  
RECREATIONAL ACTIVITIES , INFANT GAME.

## INTRODUCCIÓN

El juego infantil provee de nuevas formas para explorar la realidad y las estrategias diferentes para operar sobre esta. Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje y de socialización. El juego le permite al grupo de niños y niñas descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal, este rescata la fantasía y el espíritu infantil y de socialización tan frecuentes en la niñez por eso muchos de los juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. La forma de actividad esencial de los niños consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades, jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

El proceso de socialización es un método por el cual aprenden a ser miembros de una comunidad humana y a interiorizar los valores y roles de la sociedad en que hemos nacido y habremos de vivir. La socialización es el proceso por el cual una sociedad se reproduce por sí misma en una reproducción cultural; es decir, mediante la socialización los valores y la tradición del pasado se continúan y perpetúan. Así, la socialización es lo que proporciona a la sociedad la continuidad en el tiempo. Socializar algo pasa a ser el compartir ese algo con otros para que ellos lo interioricen y lo hagan parte de su ser cultural.

Se considera a la educación como un fenómeno social. Y, dentro de ella, la socialización, es un proceso permanente en el que el niño y niña interioriza sus esquemas de conducta, los mismos que le permiten actuar adecuadamente y adaptarse al entorno y con los demás.

El desarrollo del trabajo de investigación está estructurado por seis capítulos:

**EL PRIMER CAPÍTULO:** Trata del Marco Contextual, que da origen al planteamiento del problema de investigación, para lo cual se presenta su respectiva justificación y la formulación de objetivos.

**EL SEGUNDO CAPÍTULO:** Se refiere al Marco Teórico, donde constará la alternativa teórica y el desarrollo de los aspectos inherentes la educación, exclusivamente con temas relacionados al juego infantil y el proceso de socialización.



EL TERCER CAPÍTULO: Describe la Metodología Investigativa aplicada a niños y niñas para obtener la información a través de una lista de cotejo y observación directa, apoyadas en el Paradigma Cualitativo.

EL CUARTO CAPÍTULO: Se hace el análisis e interpretación de resultados mediante la exposición de cuadros estadísticos, gráficos, lectura de cuadros, resultados de la aplicación de los instrumentos.

EL QUINTO CAPÍTULO: Se refiere a las conclusiones y recomendaciones.

El SEXTO CAPÍTULO: Presenta la propuesta, enfocada en una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial, está diseñada para introducir gradualmente a los docentes, padres y madres de familia, en un proceso de socialización que les permita desarrollar al niño y niña habilidades y destrezas eficientes.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Planteamiento del problema**

En el Ecuador las tradiciones y juegos a través de la historia, han trascendido mucho ya que el juego es parte primordial de la vida del ser humano para favorecer un óptimo desarrollo social, los niños y niñas como seres bio-psico-sociales, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación efectiva en la sociedad.

En pichincha muchas personas reconocen que el juego favorece al desarrollo de la socialización del niño y niña, se espera ver resultados en su proceso; se considera que la edad ideal es de 4 a 5 años pero a ésta edad solo se está estimulando el desarrollo cognitivo.

En el Centro Educativo Episcopal “Catedral de El Señor” de la ciudad de Quito, se evidencia en el presente año lectivo que los niños y niñas muestran en el juego actitudes individualistas, las causas de este problema se pueden señalar las siguientes: las maestras parvularias no realizan las oportunas actividades lúdicas además el currículo no cumple con las necesidades e intereses de los niños y niñas, y juego para ellos en sus hogares se hace de manera arbitraria e individualista sin ningún seguimiento. Las consecuencias se pueden manifestar en el uso inadecuado del tiempo libre por falta de colaboración y control en el hogar, a la vez los infantes presentan dificultades en el proceso de socialización siendo este uno de los aspectos más fundamentales para el desarrollo de sus nociones básicas y de esta manera los niños y niñas se ven obligados desde cortas edades a cambiar el patio por una aula, cohibiendo la esencia de ser niño y niña a través del juego infantil.

Frente a esta problemática analizada se plantea dotar a las maestras parvularias de un conjunto de actividades lúdicas que le permitan facilitar su trabajo en el aula y ayudar a los niños y niñas al fortalecimiento de su proceso de socialización.

### **Formulación del Problema**

¿Cómo influye el juego infantil en el proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica del Centro Educativo Episcopal “Catedral de El Señor” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2011 – 2012?

### **Preguntas directrices**

- ¿Qué relación existe entre el juego infantil y el proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica?
- ¿Qué importancia tiene el juego infantil en la formación de los niños y niñas?
- ¿Qué características presentan los niños y niñas en su proceso de socialización?
- ¿Qué actividades lúdicas se pueden implementar para fortalecer el proceso de socialización de los niños y niñas?

## **Objetivos**

### **General**

- Establecer la influencia del juego infantil en el proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica del Centro Educativo Episcopal “Catedral de El Señor” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2011 – 2012.
- Diseñar una guía de actividades lúdicas que ayuden al proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica.

### **Específicos**

- Analizar la importancia del juego infantil en la formación de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica.
- Describir las características del proceso de socialización que presentan los niños y niñas de primer año de Educación General Básica.
- Desarrollar una guía de actividades lúdicas con criterio científico y pedagógico.

## **Justificación**

El juego infantil es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual, es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños y niñas para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños y niñas a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran, básicamente el juego es cualquier tipo de actividad que aprendemos por puro placer, sin ninguna preocupación por el resultado final. En el caso de los niños y niñas, adquiere una vital importancia ya que mediante el juego crecen física, espiritual e intelectualmente. La metodología del juego en el primer año de educación general básica, es un medio que contribuye en el desarrollo intelectual, pues agudiza el pensamiento, la comprensión, la creatividad, la crítica, la socialización, el lenguaje, inclusive la libertad al orientar a niños y niñas a descubrir, valorar su mundo y convivir con él. Las actividades lúdicas les brinda múltiples oportunidades para descubrir sus capacidades y también sus limitaciones, para sentirse parte integrante del grupo, actuar con él con seguridad y confianza, organizar juegos, proponer reglas, elegir espacios, juguetes, representar sus experiencias y su realidad.

La investigación es importante porque relaciona el juego infantil con el proceso de socialización de los niños y niñas pues se observa hay dificultades en sus relaciones interpersonales.

El proceso de socialización en los niños y niñas se inicia compartiendo, a través de esta manifestación se involucran otros aprendizajes como aprender a relacionarse con los demás, a guardar su turno de intervención, el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en tareas; es decir, aprender a superar su egocentrismo. Todo esto va a contribuir a establecer sus primeros vínculos de amistad.

La investigación es de utilidad práctica por cuanto se plantea como propuesta de solución al problema, el diseño de una guía de actividades lúdicas que ayuden a los niños y niñas al fortalecimiento de su proceso de socialización, parte esencial de su formación integral.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación bibliográfico-documental realizada en las bibliotecas de las universidades Politécnica Salesiana, Pontificia Universidad Católica del Ecuador y Tecnológica Indoamericana de Quito, se pudo constatar que existen investigaciones sobre el problema planteado.

En la tesis de María de los Ángeles Espinoza de los Monteros publicada en el año 2003 cuyo título es **Juegos infantiles como estrategia para la socialización. Propuesta de una Guía de actividades lúdicas**, se plantea que: “Como docentes es fundamental conocer el proceso de todos los aspectos del desarrollo de los dicentes, el proceso de socialización es uno de ellos y al cual nos debemos dedicar fundamentalmente, ya que la escuela junto con la familia forman los primeros agentes de socialización del niño y niña”. (p.83)

En el estudio de Elsa Sofía Morales Cárdenas publicado en el año 2005 el tema es: **La importancia del juego como proceso de socialización en los niños y niñas de Primer año de Educación Básica del Jardín de San Antonio de la ciudad del Tena**, se pone en conocimiento la importancia del juego como proceso de socialización, la metodología utilizada es tipos de juegos, juego libre, simbólico, juego experimental, recursos del juego y juguete, juegos cooperativos, juegos de coordinación y juegos de roles, ya que es muy importante para el desarrollo y el aprendizaje del niño y niña.

En otro trabajo de Sonia Gallardo y Mariana Gallegos publicado en el año 2002 cuyo tema es **Técnica Adecuada del Juego infantil como proceso social en el Primer Año de Educación General Básica**, se enfatiza que todos los niños y niñas tienen derecho al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

La investigación planteada se diferencia de los trabajos anteriormente mencionados, por concebir que la maestra parvularia juega un papel determinante en el proceso de formación de los niños y niñas, ya que con el manejo científico y pedagógico de un conjunto de actividades lúdicas se fortalecerá el proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General

Básica lo que ayudara a su formación integral. Esta visión se incluye en el contenido de la guía didáctica como instrumento de apoyo pedagógico para las maestras parvularias.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

El trabajo de investigación se basa en el paradigma histórico-cultural ya que considera al niño y niña como un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra a lo largo de su vida escolar y extraescolar. Además la maestra parvularia es concebida entendida como un agente cultural que enseña en un contexto de prácticas y, como una mediadora esencial, entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los niños y niñas.

Una premisa central de este paradigma es que el proceso de desarrollo cognitivo individual no es independiente o autónomo de los procesos socioculturales ni de los procesos educacionales, no es posible estudiar ningún proceso de desarrollo social sin tomar en cuenta el contexto histórico-cultural en el que se encuentra inmerso por tal razón el juego y la socialización se dan simultáneamente brindando las experiencias adecuadas para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje óptimos.

Ugas (1997) se refiere al enfoque histórico-cultural de la siguiente manera: “La educabilidad, referida a la condición de hombre a ser educado, se trata de una condición inherente a la especie humana y se manifiesta socialmente en los aspectos esenciales para la vida en comunidad (lengua, hábitos, costumbres, creencias, etc.)”. (p.33)

El autor considera que la educabilidad, está referida a la capacidad de reflexión del niño y niña, quien en la medida que asimila, procesa y discrimina información, influye en los demás, de ahí el carácter social, tiene una fuerte influencia sobre la estructura del pensamiento propio y, las habilidades cognitivas pueden enriquecerse por interacciones más extensas, estructuradas y de mayor calidad con otros niños y niñas.

El paradigma histórico cultural tiene sus fundamentos filosóficos, sociológicos, psicológicos y pedagógicos.

### **Fundamentos filosóficos**

A partir de la visión de la filosofía como forma universal de la actividad humana, la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje consiste en la actividad de orientar y transmitir conocimientos, formar hábitos, habilidades, actitudes y valores imprescindibles para que el individuo pueda solucionar problemas y su inserción activa y eficaz en la sociedad.

De ahí la relación necesaria de la Filosofía o los fundamentos filosóficos para lograr en los estudiantes un aprendizaje desarrollador y no reproductivo ya que si se quiere modelar un sujeto y prepararlo para enfrentar las complejidades del mundo actual debemos recurrir al sistemas de disciplinas científicas que estudian la naturaleza esencial del hombre.

Engels (1825) fundamenta que: “La filosofía es un instrumento para comprender y transformar cualquier proceso de actividad humana, su religión de análisis es la reflexión acerca de la naturaleza, la sociedad y pensamiento humano a partir de su relación activa del hombre con la realidad”. (p.56)

El filósofo considera que la educación es un instrumento que contribuye a racionalizar la existencia y los modos de comportamiento del niño y niña en la sociedad a que la existencia del infante en esta sociedad adquiera un sentido de la vida consciente y adecuada.

### **Fundamentos sociológicos**

Los fundamentos sociológicos enfatizan la relación entre familia y escuela, y el hecho de que estas dos instituciones sociales son las responsables de la educación y socialización de los niños y niñas ya que la educación es un proceso social y envuelve interacción con diferentes personas en situaciones diversas. Cualquier desarrollo educacional, lleva siempre un planteamiento sobre la sociedad y por lo tanto reproduce sus formas procedimientos y relaciones.

La socialización como un proceso mediante el cual la cultura es inculcada a los miembros de la sociedad, transmitiéndose así de generación en generación. La educación persigue un objetivo social, la socialización del niño y niña, que es el proceso de enseñarle la cultura y las pautas de conducta que se esperan de él.

Al respecto, Bronferbrenner (1987) “Destaca la influencia directa que tiene el entorno social sobre el individuo en desarrollo, y específicamente resalta la interacción entre ambos (individuo-contexto social), como un proceso generador de cambios”. (p.44)

El autor enfatiza que la influencia del hogar y la escuela como dos ambientes naturales del niño y niña en el desarrollo de su personalidad y en la adquisición de destrezas sociales y afectivas le permiten desenvolverse en el entorno cultural y ambiental de una forma armoniosa y eficiente. El estudiante y la escuela no pueden verse independientemente del contexto sociocultural. Lo que ocurre fuera de la escuela afecta lo que ocurre dentro de ella.

### **Fundamentos psicológicos**

El desarrollo psicológico de cada infante es un proceso dinámico de co-construcción que tiene lugar exclusivamente a través de la participación del niño y niña en las actividades socialmente organizadas del contexto histórico-social en que se desenvuelve. La participación del ser humano se



lleva a cabo en un proceso de interrelación social (ínter-psicológico), en donde los infantes participan de manera activa inter-construyéndose, y tiene su culminación en el ámbito interno (intra-psicológico), como apropiación de las herramientas e instrumentos empleados en las diversas actividades prácticas, cognoscitivas y relaciones afectivas que, constituyen el arraigo cultural.

En este proceso de arraigo cultural el niño y niña se va constituyendo sociopsicológicamente. En lo social, como un sujeto habilidoso en el manejo de las herramientas que le presenta su medio; en lo psicológico y a través de ese manejo se construye como un individuo, en tanto se van conformando en él una serie de funciones superiores particulares con una relación exclusiva al momento en que vive. En la construcción de la identidad psicológica de cada infante, la participación e influencia del otro ocupa un lugar insoslayable e imprescindible en el origen, establecimiento y desarrollo de los procesos cognitivo-afectivos como unidad indisoluble.

Vygotsky, Lev (1979) manifiesta que:

La distancia entre el nivel real o actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.  
(p. 95)

El autor considera que la acción conjunta del niño y la niña y de los que le rodean en el medio, ya sea en su hogar o en la escuela es un factor que hace posible que los mediadores externos lleguen a convertirse en internos, de ahí que mientras más experiencias en el juego tenga el infante más desarrollara su capacidad para aprender.

### **Fundamentos pedagógicos**

El proceso de aprendizaje es concebido como una actividad social donde se produce y reproduce el conocimiento en el cual los estudiantes los modos sociales de actividad, de interacción y los fundamentos científicos. Este proceso no se puede separar del desarrollo, porque si bien el "aprendizaje" tira del desarrollo, sin este no existe el primero. O sea en una unidad dialéctica.

La Tendencia Histórico Cultural se ha convertido en una de las más estudiadas dentro de la Pedagogía, teniendo en cuenta que sus fundamentos son válidos para la aplicación en cualquiera de las concepciones de aprendizaje que se utilice, al tiempo que flexibiliza el acto. La educación debe propiciar en los alumnos el desarrollo de la flexibilidad en la postura, ya que la rigidez y las posturas tensas obstaculizan el aprendizaje.

Sanz y Rodríguez citado por Antolín. M. (2006) en esta tendencia conciben al aprendizaje como:

No solo como un proceso de realización individual, sino también como una actividad social, como un proceso de construcción y reconstrucción por parte del sujeto, que se apropia de conocimientos, habilidades, actitudes, afectos, valores y sus formas de expresión. Este aprendizaje se produce en condiciones de interacción social en un medio socio-histórico concreto. (p. 35)

Los autores consideran al aprendizaje como un proceso de adquisición de conocimientos, capacidades, actitudes, habilidades, hábitos, el mismo que se hace efectivo a través de experiencias concretas, oportunas, espacios de reflexión, sistematización y representación.

### **EL JUEGO INFANTIL**

El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, con el juego el niño y niña pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás. El juego es un proceso dinámico y diverso, tiene un gran poder socializante pues ayuda al niño y niña salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Asimismo, el juego individual de cada niño y niña evoluciona y cambia a medida que el infante madura y adquiere experiencia y destreza, varía entre los niños y niñas de acuerdo a la edad, las experiencias, el ambiente familiar y la disposición individual.

Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños y niñas emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en unos casos o en otros simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño y niña. Encuentran nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido de poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por sí solos (algo que los niños y niñas suelen no lograr en la vida real). Esto los ayuda a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje: descubrir cómo funcionan algunos problemas interesantes y a resolverlos de manera creativa.

Sigmund Freud citado por Brites, G. y Muller, M. (1994) se refiere al juego infantil y dice que: “Jugar es más que un pasatiempo divertido. Más bien es un factor dominante de la vida infantil, ya que es un “terreno de experiencias” y su “trabajo de entrenamiento” para la vida”. (p.268)

El autor considera que las actividades lúdicas son un vínculo entre los niños y niñas que es necesario para una infancia saludable además es una forma de expresión natural del infante que contribuye al equilibrio corporal y afectivo, como vía para volver a ser significativa la realidad en la que vive, como actividad que propicia los aprendizajes, ya sea que involucre a personas, objetos, espacios, procedimientos, actitudes, valores, etc.

## **JUGAR**

Es el primer acto creativo del ser humano comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo, cuando un niño y niña toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". Todos los juguetes conducen a un juego.

El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar.

Vigotsky, Lev (1979) manifiesta que: “El juego es una actividad social en la que el niño y niña, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de su cultura al imitar y reproducir las acciones de los adultos”. (p. 263)

El autor concibe que jugar es un aporte valioso para el desarrollo integral del niño y la niña, en su relación con el medio, ya que a través de él, se está estimulando la capacidad para aprender a esperar su turno, para la cooperación, la creación, la imaginación, la proyección, la alegría, la libertad, y le da la posibilidad de abrirse a los demás.

### **Características del Juego**

A partir de esta definición, podemos deducir algunas características intrínsecas del juego:

- A través del juego el niño y niña descubre el valor de “otro” por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen al desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.
- Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.

- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento, más realista del mundo.
- Su carácter motivador estimula al niño y niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en alternativa para aquellas actividades poco estimulantes y rutinarias.
- La interacción del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.
- El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.
- El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.
- Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad a tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.
- El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

María José Huerta citada por Bruzzo, M. y Jacobovich, M. (2007) define al juego como:

Un vehículo formativo la especial predisposición con la que los alumnos aceptan su funcionamiento. El desenfado, espontaneidad y alegría que conlleva la actividad lúdica, propician que los jóvenes escolares acepten con especial predisposición cualquier propuesta formativa que utilice como medio material el juego. (p.43)

Según la especialista el juego es parte primordial en la vida del niño y niña. Sin embargo, su conexión con la socialización y las ventajas de su uso en las instancias educativas se han focalizado en algunas características (como el carácter placentero, libre y espontáneo), lo que le consideran al juego como pérdida de tiempo, o en el mejor de los casos, como actividad opuesta al trabajo, la producción y el rendimiento.

### **La Importancia del Juego**

La importancia del juego para el desarrollo de la socialización y de la infancia es un hecho ampliamente reconocido; inclusive resulta fácil identificar a un niño y niña en situación de juego. Sin embargo, definir con precisión esta actividad resulta sumamente compleja.

El juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al imitar y reproducir las acciones de los adultos. El juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño y niña la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo y opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos, ignorándolos o resolviéndolos.

Según la especialista Hilda Cañeque citada por Brites, G. y Muller, M. (1994) manifiesta que: “El juego es de vital importancia para el desarrollo saludable de los niños y constituye, sin lugar a dudas, una experiencia de extraordinario potencial educativo. Por eso la estimulación del desarrollo debe contemplar las actividades lúdicas entre sus intervenciones”. (p. 268)

La especialista considera que el juego es parte esencial para el desarrollo bio-psico-social en los infantes ya que implica libertad, pues nace del deseo del jugador de ahí el juego bien adoptado y orientado permite que los niños y niñas investiguen la posibilidad de explorar y descubrir el mundo interno y externo, por ende niños y niñas con personalidad definida y competitiva que aporten a la sociedad de manera significativa.

### **El valor de juego en la niñez**

El valor del juego para el desarrollo de los niños y niñas se caracteriza por qué:

- El juego es el lenguaje principal de los niños y niñas; estos se comunican con el mundo a través del juego.
- El juego de los niños y niñas siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños y niñas; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.
- El juego de los infantes refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego los niños y niñas lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- El juego estimula todos los sentidos.
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

- El juego es divertido, y los niños y niñas tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo.

### **El juego en los niños de 4 a 5 años**

Los niños y niñas cuando entran al primer año de Educación General Básica son mucho más hábiles con los intercambios sociales y juegan juntos cooperando e influyendo cada uno en las actividades del otro. Simulan ser adultos, animales o personajes de televisión a medida que aumenta su experiencia e imaginación su juego se vuelve más complejo y más dramático. A la edad de 4 años surge lo que se llama juego dramático, que incluye a varios niños y niñas. En este tipo de juego la imaginación del infante es libre y se expresa con más libertad que cuando era menor.

El juego activo del niño y niña contribuye a que desarrolle el área cognoscitiva y entienda el mundo que le rodea, se siente acompañado y trata con sentimientos e ideas de otros, y le permite actuar con sentimientos como la frustración, agresividad, hostilidad, tensión cuyas manifestaciones serían peligrosas en la vida real. El desempeño de roles en el juego dramático permite al niño y niña ir elaborando el concepto de sí mismo.

Bruner, J. (1984) consideran que mediante “El juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura que viven”. (p. 237)

Según el autor el juego es una actividad social ya que brinda múltiples oportunidades para descubrir sus capacidades y también sus limitaciones, para sentirse parte integrante del grupo, actuar con él con seguridad y confianza, organizar juegos, proponer reglas, elegir espacios, juguetes, representar sus experiencias y su realidad.

### **Beneficios del juego**

La naturaleza social del juego es tremendamente importante para el desarrollo integral del niño y niña. El sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica, que:

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.

- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y niña.
- Es muy importante participar en el juego con el niño y niña.

Miguel Zabala citado por Bruzzo, M. y Jacobovich, M. (2007) manifiesta:

Cierto es que, de todas maneras, suele darse una cierta contraposición entre lo que declaramos (nuestras ideas entorno al juego) y lo que hacemos (nuestra forma de llevar la clase). Son como dos discursos contrapuestos: por un lado a nivel teórico, el juego aparece como un aspecto fundamental para el desarrollo del niño, para la ampliación de su experiencia y el logro de un desarrollo integrado, y por el otro lado, en la práctica, el juego es un recurso que utilizamos (o dejamos que se produzca) más bien poco y a veces con un sentido bastante desnaturalizado. (p.325)

Para el pedagogo el compromiso afectivo y la actitud de la maestra parvularia es un elemento de gran importancia, en la tarea puede llevar a cabo una serie de actitudes que den lugar a un mejor desarrollo de los juegos que ella elija proponerles a los infantes y los trabajos que comparten los niños y niñas

## **TIPOS DE JUEGOS**

Conforme el niño y niña desarrolla diferentes capacidades, sus posibilidades de juego se hacen cada vez más complejas. Piaget distingue cuatro tipos de juego: de ejercicio, simbólicos, de reglas y de construcción que van apareciendo en el transcurso del desarrollo del niño y niña y coinciden con los periodos de constitución de la inteligencia. Cada tipo de juego predomina en un determinado momento y coexiste posteriormente con los posteriores que seden su importancia.

## **JUEGOS SIMBÓLICOS**

El niño utiliza símbolos en sus juegos, imitando la vida real e interpretando roles sociales (profesor, policía, padre). El juego simbólico es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Representa acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego en el que el niño asigna toda clase de significados, más o menos certeros, a los objetos. Es el juego que trata de imitar a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, maestros, cocineros, peluqueros, camioneros, etc.

Los juegos simbólicos son esenciales para asimilar el entorno que nos rodea. Gracias a ellos, se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles determinados por la sociedad adulta. El juego simbólico o de ficción es el juego infantil por excelencia. El niño necesita inventarse su propio mundo a partir de aquello que vive, pero

traduciéndolo a un lenguaje simbólico, personal, con el que adaptar ese mundo externo a sus necesidades. Por medio del juego de ficción el niño entiende poco a poco ese mundo externo, lo elabora y se adapta a él en un proceso continuo de maduración.

Según Deval citado por Bruzzo, M. y Jacobovich, M. (2007) manifiesta que el niño y niña a esta edad:

Utiliza un abundante simbolismo que se forma mediante la meditación y reproduce escenas de la vida real y las modifica de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren sus significados en la actividad: trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tienda; una caja de cartón, en un camión; un palillo en una jeringuilla que utiliza un médico. (p.274)

El autor considera que mediante este tipo de juego, el niño y niña comienza apropiarse de la realidad, construye roles sociales y recrea su entorno conforme con sus deseos y necesidades, los tipos de juguetes adecuados a estas edades son los coches, las muñecas, los talleres mecánicos, los juegos de médicos, los superhéroes, las naves espaciales, los disfraces y todos aquellos que de una u otra forma reproduzcan el mundo de los adultos.

## **JUEGOS DE REGLAS**

Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. Además, son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades. Durante este periodo se desarrollan dos tipos de reglas:

**1. Reglas transmitidas:** Son aquellas que los niños asumen por medio de juegos establecidos y que han sido jugados a través de muchas generaciones, un ejemplo clásico de este tipo de juego de reglas transmitidas es el de canicas. El niño y niña, a través del propio juego recibe de los niños mayores instrucciones acerca del juego, es decir, las reglas son heredadas de otras generaciones.

**2. Reglas espontáneas:** Son las que en el momento de estar jugando se establecen y se respetan tanto como las reglas transmitidas. Surge como resultado de la socialización de los juegos anteriores, esto quiere decir que son juegos con características motoras o simbólicas, pero ahora con relación interpersonal, donde es necesario fijar ciertas reglas momentáneas para llevar a cabo organizadamente un juego.

Piaget citado por Bruzzo, M. y Jacobovich, M (2007) explica el surgimiento del juego de reglas de la siguiente forma:



La razón de esta doble situación - aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia- es muy simple: El juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen. (p.262)

El autor plantea que el pensamiento egocéntrico del niño y niña aún no es capaz de situarse en el punto de vista de otro, por lo que su aceptación de reglas en los juegos grupales es relativa; no obstante la maestra parvularia es responsable de hacer respetar las reglas para que se pueda llevar a cabo el juego en los pequeños.

## **JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN**

A partir de estos juegos el niño y niña intenta reproducir la realidad en sus construcciones, de modo que así ejercita aspectos creativos y psicomotores. La riqueza de esta modalidad radica en la cantidad de operaciones internas que el infante debe realizar para llevar a cabo su construcción, pues debe poner en juego su concepción acerca de las características de los objetos.

Este tipo de juego es de gran importancia para el desarrollo inteligente del niño y niña; de hecho, en el primer año de Educación General Básica, ocupa un lugar fundamental. Generalmente su inclusión en las actividades lúdicas del aula se limita al juego con bloques y la construcción con materiales de desecho. El juego puede ser utilizado como instrumento de la terapia infantil analítica.

Melanie Klein (1989) con respecto a los juegos de construcción menciona que:

El niño puede usar libremente los juguetes que hay en la sala de terapia. En esta situación, el analista puede acceder a las fantasías inconscientes del niño a través de sus acciones con los juguetes. Desde este punto de vista, se puede considerar que el juego sustituye a la asociación libre; método que caracteriza el análisis del adulto. (p.279)

Según el criterio de la autora se obtendrá un mayor beneficio del juego a través de sus acciones con los juguetes en la medida que los niños y niñas aporten al mismo su propia creatividad: imaginación, capacidades, experiencias y necesidades, como guionistas, actores, productores y directores.

## **JUEGOS DE PRESENTACIÓN**

Son juegos sencillos que procuran aliviar la ansiedad que se presenta en un grupo cuando es nuevo, creando un clima de afecto y humor, rompiendo la incertidumbre de los primeros momentos, permitiendo un primer acercamiento y contacto. Se trata de conocerse e iniciar la relación en el grupo, permitiendo a sus integrantes situarse dentro de un nuevo escenario. Fundamentalmente son

juegos señalados para aprender los nombres y alguna particularidad de los miembros del grupo e ir creando ya las bases de un grupo que trabaje de forma dinámica, horizontal y relajada.

Este tipo de juegos se llaman así ya se utilizan cuando los niños y niñas no se conocen, y necesario propiciar un primer acercamiento. Suelen ser juegos en donde se aprenden los nombres de los participantes. Es necesario romper las formas de presentación tradicionales, de forma que infantes que no se habían visto antes adquieran en pocos minutos un clima de distensión y comunicación necesario para posteriores actividades.

Soviet citado por Antolín, M. (2006) sostiene que: “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad”. (p.85)

El autor plantea que las actividades lúdicas son variables e impulsadoras para el desarrollo del niño y niña con los juegos de presentación los infantes aprenden de manera divertida por eso es importante que la maestra parvularia promueva un clima de tolerancia, cercanía, humor e inicie un proceso de conocimiento recíproco que facilite la socialización de todos y cree un ambiente cálido que evite el alejamiento y la expresión personal.

## **JUEGOS DE AFIRMACIÓN**

Estos juegos intentan crear un clima de aprecio y aceptación, reforzando la autoestima. Son aquellos juegos en los que tiene un papel preponderante la afirmación de los niños y niñas como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo, tanto internos (auto concepto y capacidades) como en relación con las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales). Tratan a veces de hacer conscientes las propias limitaciones, facilitan el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal y potencian la aceptación de todos en el grupo, favoreciendo la conciencia colectiva.

Estos juegos encuadran a veces posturas de un relativo desafío, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la facultad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación adversa.

Bronfenbrenner, U. (1979 y 1987) manifiesta que: “Los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social”. (p.47)

El autor considera a las actividades lúdicas como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; superando el egocentrismo del niño y niña en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa.

## **JUEGOS DE CONFIANZA**

Favorecen el proceso de las relaciones personales dentro del grupo, creando un ambiente propicio al compañerismo y la cooperación. Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Intentan estimular las actitudes de solidaridad como disposición a un trabajo de equipo, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Antes de comenzar con estos juegos, el grupo ha de conocerse, introduciendo después diversos juegos que requieran grados de confianza progresivos, teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo. Son adecuados para fomentar el trabajo grupal eficaz y la convivencia. Son juegos en los que la cooperación entre los niños y niñas es un elemento esencial.

Kaufman, B. (1994) considera que: “Las actividades de juego propician optimas oportunidades para el sano desarrollo socioemocional”. (p.76)

Para el autor las actividades lúdicas favorecen fundamentalmente procesos como, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y, la angustia que produce las experiencias de la vida misma. Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a él.

## **JUEGOS TRADICIONALES**

Nuestros antepasados disponían de poco tiempo para el ocio, incluso los niños y niñas, y las diversiones tampoco eran como las de ahora. La televisión todavía no se había inventado y los aparatos de radio eran escasos, así como los libros, revistas, periódicos. El tiempo disponible lo dedicaban a jugar, aun cuando realizaban otras actividades como cuidar del ganado, cosechar, recoger leña, etc.

El ramillete de juegos practicados en los pueblos es casi ilimitado. Los había de niños (la gocha, las canicas, el trompo, etc.), y mixtos (el escondite, pica, el pañuelo o banderín, etc.) Una buena manera de recuperar estos juegos y transmitirlos a las nuevas generaciones es, sin duda alguna, que la maestra parvularia los sugiera en los campamentos, escuelas, barrios y plazas.

Hall (1904) asocia al juego con la evolución de la cultura humana y menciona que: “Mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad” (Teoría de la recapitulación). (p.87)

El autor considera que el juego es el más antiguo que la cultura, puesto que esta lleva incluida la creación de una sociedad humana y, sin embargo las experiencias y la observación de los niños y niñas en el primer año de Educación General Básica, los juegos infantiles inciden de manera muy positiva en el desarrollo integral del infante.

## **JUEGOS COLECTIVOS Y SOCIALES**

Conducen a relacionar a los niños y niñas entre ellos, son importantes para su equilibrio físico, intelectual y moral. El juego supone una actividad y un estado que sólo se puede definir desde el propio sujeto implicado en éste. Probablemente esta característica es de las más importantes a la hora de definir el juego.

Esta afirmación implica que el juego es una manera de interactuar con la realidad (física y social) que viene determinado por los factores internos de la persona que juega, y no por los de la realidad externa. Por tanto, la motivación intrínseca del niño, adolescente o adulto en cuestión supone una de las características fundamentales del juego.

Creasey y otros (1998) establecen: “...una

...relación entre el juego y el desarrollo del comportamiento social competente, resaltando como el juego tiene importantes implicaciones para el desarrollo de los procesos de la información social, para la empatía, la regulación de las emociones, el manejo de los conflictos y la habilidad de la interacción social”.(p.240)

Los autores consideran al juego como una actividad básicamente social y emocional que tiene su origen en la acción espontánea del niño y niña, pero que está orientada y dirigida culturalmente al desarrollo integral del infante en medio de una sociedad.

## **EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN**

### **Socialización**

La socialización es un método por el cual se aprende a ser miembro de una comunidad humana y a interiorizar los valores y roles de la sociedad en que hemos nacido y habremos de vivir. Proceso por el cual se logra que los individuos se ajusten al orden social, la socialización es el proceso por el

cual una sociedad se reproduce por sí misma en una nueva generación (reproducción cultural); es decir, mediante la socialización los valores y la tradición del pasado se continúan y perpetúan. Así, la socialización es lo que proporciona a la sociedad la continuidad en el tiempo.

Como consecuencia de lo anterior, socializar algo pasa a ser el compartir ese algo con otros para que ellos lo interioricen y lo hagan parte de su ser (cultural). Si consideramos a la educación como un fenómeno social, y dentro de ella, la socialización, es un proceso permanente en el que el ser humano interioriza sus esquemas de conducta, los mismos que le permiten actuar adecuadamente y adaptarse al entorno y con los demás.

Lucia Moreau citada por Antolín, M. (2006) define a la socialización como: “El estado de un sujeto que le permite conocer, comunicarse y tener una conducta de interacción con el medio físico y social, acorde con su sociedad. Pero también constituye un proceso a través del cual un sujeto adquiere las pautas socioculturales de su entorno”. (p.290)

La especialista manifiesta que la socialización es un proceso de contacto e interacción que los niños y niñas deben realizar respecto de las demás personas, tomando en cuenta que el infante comienza a socializarse a partir de las personas con las que vive, sean estas adultos o infantes, por tanto padres y hermanos se transforman en agentes de socialización.

### **Socialización y el sistema social**

La socialización tiene un importantísimo papel en la reproducción del sistema, porque, se ha explicado, mediante este proceso una generación ya madura exterioriza y transmite sus valores, normas, costumbres, etc. A la generación que lo reemplaza, permitiendo la reproducción del sistema social.

Virginia Romero y Montse Gómez citadas por Antolín, M (2006) definen al sistema social como:

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. (p.240)

Con esta concepción del sistema social, hay la presencia de lo lúdico y su combinación con la socialización, rastreándola a lo largo de la historia de la humanidad, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño - niña y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre los infantes y los objetos esto depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre y con su maestra parvularia.

### **Ausencia de socialización**

El niño y niña que no ha pasado por el proceso de socialización, no tiene la posibilidad de tener amigos y amigas si carece de toda “ubicación” mental y psíquica con respecto al resto de infantes que le rodean, siendo incapaz de actuar igual que los demás niños y niñas de la sociedad.

La sociedad como un todo actúa sobre el niño y niña, desde su más tierna infancia, en un doble proceso: por un lado el infante que absorbe todo lo que sus sentidos perciben, organizándolo y por otro lado, la sociedad como un todo, le comunica simbolismos, valores, usos y costumbres para convertirlo un uno más de sus miembros.

Lev Semiónovich Vigotsky (1979) considera que: “El juego como valor socializador donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética, aunque el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive”. (p.54)

Para el autor el juego es un aporte socializante muy significativo en los niños y niñas ya que a partir del contexto familiar, escuela y grupo de amigos. Se considera el juego como acción espontánea de los niños y niñas que se orienta a la socialización y que a través de ella se transmiten valores y costumbres.

### **La socialización y el desarrollo del niño y niña**

La socialización, como el estudio de un momento en la formación del infante, está estrechamente ligada al estudio de las etapas del desarrollo psicológico, motriz y cultural del niño y niña.

Los juegos de los niños evolucionan desde la mera imitación a otros juegos más complejos en los que un niño de cuatro o cinco años desempeña el papel de un adulto. Mead (1930) llama a esto adoptar el papel del otro – aprender lo que significa estar en el pellejo de otro, En este estadio cuando los niños adquieren un sentido desarrollando de sí mismos. Se dan cuenta de que son agentes independientes el de “mi” viéndose a través de los ojos de los demás (como si se vieran ante un espejo).

Mead citado por Brites, G. y Muller, M (1994) manifiesta que: “Los bebés y los niños pequeños empiezan a desarrollarse como seres sociales imitando las acciones de aquellos que le rodean. El juego es una de las formas que adoptan. En el juego, los niños pequeños imitan lo que los adultos lo hacen”. (p.239)

Según al autor concibe que en este periodo el niño y niña aprende a captar por medio del adulto imitando los roles que cumple cada uno, de ahí los valores y las reglas de su hogar presentes en la cultura en la cual se está desarrollando.

### **La conciencia de uno mismo**

Según Mead, tenemos la conciencia de uno mismo cuando aprendemos a distinguir el “mi” del “yo”. El “yo” una serie de necesidades y deseos espontáneos.

El “mi”, es el yo social. Los individuos desarrollan la autoconciencia, dice Mead, al verse a sí mismos como los ven otros.

### **Tiempo de la socialización**

La socialización dura toda la vida, pero es más fuerte durante la niñez y la adolescencia, porque se aprenden diferentes habilidades físicas, cognitivas y psicológicas que conforman la personalidad individual, pero que contienen innumerables características (culturales y de expresividad emocional) similares a los demás miembros de su comunidad social. En la socialización se forma todo un complejo de destrezas, cualidades, capacidades y habilidades necesarias para vivir en sociedad, en donde podemos mencionar:

- El lenguaje de su grupo social
- La cultura.

Piaget (1971) menciona que: “La forma de relacionarse y entender las normas dentro de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona del concepto de norma social, o juicio moral, en el niño y niña”. (p.293)

El autor concibe que la mejor manera de pertenecer a un grupo de infantes es a través de los juegos, es por ello que como educadora de debe implementar varios tipos de juegos para que los pequeños aprendan con más facilidad, y que tengan disposición en el aula de realizar los trabajos posteriores al juego, es motivante para los pequeños empezar las actividades con un juego, pues ellos se relajan y se desenvuelven mejor en las situaciones didácticas.

### **Los “agentes” de la socialización**

La familia, el primer medio que actúa como socializador, acompañando al individuo por un largo periodo de su vida; El grupo de pares, el grupo de amigos y de iguales con que el niño o niña

comparte cotidianamente, que también le comunica normas, valores y formas de actuar; a demás el infante socializa en: La escuela, el deporte y el arte.

### **El juego y el ámbito de desarrollo social**

Compartiendo los juegos, realizan un aprendizaje social: aprender a relacionarse con los demás, a guardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas. La socialización es un proceso por el cual los niños y niñas, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad.

El mundo social tiene preestablecido un proceder y unas normas que el bebé vive de forma poco coherente, muchas de las pautas sociales son incompresibles y además las ha de ir aprendiendo de forma global.

Saracho (1998) menciona que:

En el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos de amistad. (p. 239)

El autor plantea que mientras los niños y niñas juegan van adquiriendo nuevas situaciones que el medio les ofrece ya sea en el hogar o en la escuela y de esta manera perfeccionando sus habilidades sociales.

### **El desarrollo social en la etapa infantil**

El proceso de desarrollo social que se da a lo largo de toda la vida del infante, se manifiesta en dos planos:

- Plano Individual: va formando su personalidad y concepto de sí mismo a través del contacto con los demás.
- Plano Colectivo: va tejiendo una red de relaciones personales que le ayudarán a una plena adaptación e integración social.

Garvey (1977) plantea que: “El juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital”. (p.86)



Para el autor las actividades lúdicas son vitales para el desarrollo de la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y la socialización.

### **Importancia del juego en el proceso de socialización**

En el proceso de aprendizaje del niño y niña está presente en él una sinfonía de características que pueden despertar el desarrollo del aprendizaje y favorecer la socialización por lo tanto, toda maestra parvularia debe estar consciente de que los niños y niñas son seres únicos; y que la etapa de la niñez representa el momento propicio para favorecer el desarrollo y aprendizaje en que la sociedad demande en cada infante. Siempre y cuando entiendan y comprendan que ciertas características pueden ayudar a alcanzar los objetivos planteados por la educación preescolar.

Gracias a los avances científicos, se sabe que muchas de las cosas del niño y niña aprende en la edad preescolar lo hace a través de las actividades propias de su edad, y que hacen que el niño y niña aprenda de manera fácil. Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo. Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos hayan hecho ver que la mejor forma de desarrollar el aprendizaje y la socialización es a través del juego, pues en ello el niño y niña pone de manifiesto el interés, la inquietud, manifiesta la comunicación con los demás se establece relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades. Es también representación y comunicación del mundo exterior.

Según Vygotsky, (1979) manifiesta que el juego:

Es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo, el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, a la vez que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para organizar la conducta.  
(p.202)

El autor concibe que los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño y niña porque le permite el placer de hacer cosas de imaginarlas distintas a como se nos parecen, de llegar a cambiarlas en la colaboración con los demás, descubriendo en la operación el fundamento mismo de la vida social. La responsabilidad de las maestras parvularias es de elegir, junto con los infantes, que tipo de juego favorece en el aula; pero sin olvidar que todo juego se puede realizar con los infantes, es su medio de aprendizaje por excelencia.

### **FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

El presente proyecto se fundamenta en la Constitución de la República, en la ley Orgánica de Educación Intercultural y su reglamento y, en el código de la Niñez y Adolescencia:

Según la Ley Orgánica de Educación intercultural en la sección quinta art. 26 manifiesta que: “Las personas la familia y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de intervenir en el proceso educativo”. (p.4)

Artículo 347 de la constitución de la república señala que será responsabilidad del Estado: “Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo proceso educativo”. (p.6)

En el art. 2 literal h considera: “Al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”. (p. 9)

En el Art. 7 literal n. De los derechos y obligaciones de los estudiantes manifiesta que: “Disponer de facilidades que le permitan la práctica de actividades deportivas, sociales, culturales, científicas en representación de su centro de estudios, de su comunidad, su provincia o del país”. (p.13)

Según el capítulo III, art. 37 del Código de la Niñez y Adolescencia los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos relacionados con el desarrollo, tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. (p.36)

## **CARACTERIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

Las variables que a continuación van a ser expuestas, poseen diversas dimensiones y cada una de estas dimensiones serán desglosadas con sus indicadores respectivos, para poder percibir de una mejor manera la caracterización de las variables planteadas.

La variable que se va a estudiar es la siguiente:

## **VARIABLE INDEPENDIENTE**

**El juego infantil.**-El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, durante el juego el infante inicia gozosamente su trato con otros infantes.

## **VARIABLE DEPENDIENTE**

**Proceso de socialización.**- Proceso mediante el cual el niño y la niña conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se dedica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad.

## **DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMONOS BÁSICOS**

**Juego:** es un recurso que le permite al niño hacer por si solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con actitud equilibrada, tranquilo y de disfrute. Antolín, M (2006)

**Juguete:** es uno de los primeros modos de relajación del ser humano con los objetos: representa y ofrece a los niños generaciones mundos adultos en miniatura con claras referencias sociales y culturales. Antolín, M (2006)

**Desarrollo social:** se refiere al desarrollo del niño y niña en una sociedad. implica una evolución o cambio positivo en las relaciones de individuos, grupos e instituciones en una sociedad. Almeida, I (2005)

**Desarrollo Emocional:** es entendido como una actividad que procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, y que permite a los niños y las niñas expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar tensiones. Almeida, I (2005)

**Desarrollo Cognitivo:** se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta de aquel que refleja estos procesos y es algo así como el producto de los esfuerzos que emprenderá un niño por comprender y actuar en el mundo y en el contexto en el cual le tocó desarrollarse. Almeida, I (2005)

**Socialización:** proceso de contacto e interacción que los niños deben realizar respecto a las demás personas. Esta es una construcción paulatina que permite la apropiación de las características observadas en el entorno. Brites, G y Muller, M (1994)

**Proceso Social:** permite que el niño reproduzca situaciones habituales, que genera espacios relacionales nuevos y que se avoque a la exploración de diferentes modos de vincularse con otros, ya sean estos niños o adultos. Bruzzo, M y Jacubovich, M. (2007)

**Sociabilidad:** los niños son sociables, se sienten atraídos por los demás y desean interactuar con ellos. Algunas de estas relaciones son privilegiadas, es decir, se tienden a formar lazos específicos con algunas personas. Por ejemplo, con el cuidador principal. Los lazos específicos dan seguridad al niño para explorar su entorno. Brites, G y Muller, M (1994)

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación se realizó con las y los niños de primer año de educación básica del Centro Educativo “Catedral de El Señor” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2011-2012.

El presente trabajo de investigación se enmarca dentro del enfoque cuanti-cualitativo, lo que facilitó el proceso en la recolección de datos.

M. Vega (1999), señala al respecto:

Consiste en el tratamiento de los datos estadísticos, que reposan en el cuadro preparado y elaborado para recibir información bibliográfica y de campo. Los datos reflejan las características y las tendencias de los problemas que se investiga, y sirve de material para el análisis cualitativo. (p .258).

El autor afirma que el enfoque cuanti-cualitativo es importante para detallar e interpretar los resultados del trabajo investigado.

La modalidad del trabajo es de tipo socio-educativo porque está inmerso en el ámbito social, cultural, educativo y familiar; lo cual facilitó la investigación dentro de la institución educativa y se pudo obtener la información requerida.

Según Lucas Achig (1988): “La investigación institucional e incluso personal puede transformarse en investigaciones de carácter social en la medida en que sus propósitos trasciendan el plano institucional y personal hacia la motivación estrictamente social”. (p. 18)

Para el autor, esta investigación tiene el propósito fundamental de analizar la realidad de la institución educativa para transformarla en beneficio de los niños y niñas y la sociedad.

Esta investigación es descriptiva porque estudió, analizó o describió la realidad presente, actual, en cuanto a hechos, personas, situaciones, etc. Permitió observar y analizar las diferentes situaciones y darse cuenta de la realidad que se está viviendo.

Leiva Zea (1996) afirma que:

La investigación descriptiva es la que estudia analiza o describe la realidad presente, actual, en cuanto a hechos, personas, situaciones, etc. Esta investigación se puede emplearse en los siguientes casos: Estudios de comunidades, costumbres, documentos, estudios comparativos-causales, análisis de casos, etc. (p.14)

Según el autor, esta investigación permite recoger información para describir la realidad circundante, sus características y aspectos.

Este proyecto fue realizado utilizando la investigación de campo, bibliográfica, documental, tecnológica.

Leiva Zea (1996) afirma que: “Es la que se realiza en lugares no determinados específicamente para ello, sino que corresponde al medio en donde se encuentran los sujetos o el objeto de investigación, donde ocurren los hechos o fenómenos investigados”.(p.13)

Para el autor, la investigación de campo recoge la información en el sitio de los acontecimientos o en el lugar de los hechos. Con relación a la investigación bibliográfica:

Lucas Achig (1988) afirma que esta: “Constituye el punto de partida para la realización de todo proceso de investigación, por cuanto permite analizar y evaluar aquello que se ha investigado y lo que falta por investigar del objeto o fenómeno en estudio”. (p 21)

De acuerdo con lo que afirma el autor, la investigación es importante para seguir el proceso de un trabajo, la cual tiene el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos, o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones. Por el nivel de profundidad.

## POBLACIÓN Y MUESTRA

La población investigada es la siguiente:

Cuadro N° 1

<b>CENTRO EDUCATIVO “CATEDRAL DE EL SEÑOR”</b>	<b>SUBTOTAL</b>
Estudiantes	25
Docentes	1
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>

**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

Por ser la población pequeña no se utilizó ninguna muestra.

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<b>JUEGO INFANTIL</b>  El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, durante el juego el infante inicia gozosamente su trato con otros infantes.	<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona fácilmente</li> <li>• Se asocia con otros para jugar</li> <li>• Juega en pares con otros niños</li> <li>• Cooperar en el grupo</li> <li>• Se pelea y se amiga fácilmente</li> <li>• Gana y pierde sin dificultad</li> <li>• Cumple reglas</li> <li>• Trabaja en equipo</li> <li>• Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos</li> <li>• Cumple con consignas sencillas en sus juegos</li> <li>• Disfruta de los juegos grupales</li> </ul>	Observación  Lista de cotejo
	<b>Desarrollo emocional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa emociones</li> <li>• Manifiesta afecto a sus compañeros</li> <li>• Actúa solidariamente con sus pares</li> <li>• Establece vínculos de apego más sólidos con algunos compañeros</li> </ul>	
	<b>Desarrollo cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica y selecciona materiales lúdicos</li> <li>• Construye figuras</li> <li>• Clasifica figuras geométricas por su color</li> <li>• Realiza juegos simbólicos e imaginarios</li> <li>• Establece correspondencia con los elementos</li> <li>• Compara elementos del entorno</li> <li>• Efectúa seriación con las figuras</li> <li>• Vence dificultades</li> </ul>	

**Elaborado por:** Olga Taipe.

<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
<p><b>PROCESO DE SOCIALIZACIÓN</b></p> <p>Proceso mediante el cual el niño y la niña conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se dedica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad.</p>	<p><b>Autoestima</b></p> <p><b>Valores</b></p> <p><b>Comunicación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo</li> <li>• Cuida su integridad</li> <li>• Se acepta como ser único e irrepetible</li> <li>• Demuestra interés y admiración a sí mismo</li> <li>• Actúa con seguridad en los juegos</li> <li>• Respeto a sus compañeros</li> <li>• Es responsable de sus actos</li> <li>• Comparte sentimientos de alegría, tristeza y demuestra solidaridad con sus compañeros.</li> <li>• Valora las diferencias de los demás.</li> <li>• Comparte espontáneamente materiales y juguetes</li> <li>• Comunica necesidades y deseos</li> <li>• Comunica activamente sus experiencias</li> <li>• Reconoce por el nombre a sus pares</li> <li>• Se comunica mediante actividades lúdicas</li> <li>• Comprende mensajes orales y se comunica por medio de actividades lúdicas</li> <li>• Juega e inventa nuevos códigos de comunicación.</li> </ul>	<p>Observación</p> <p>Lista de cotejo</p>

**Elaborado por:** Olga Taipe.



## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para la investigación de campo se utilizó la encuesta, cuyo instrumento contiene preguntas cerradas con alternativas, lo que permitió relacionar las dos variables. En la Investigación bibliográfica se utilizó la lectura científica y análisis de contenidos, técnicas que permitieron fundamentar el marco teórico y la propuesta de solución al problema.

## **VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS**

La validez y confiabilidad de los instrumentos a utilizar se lo realizó mediante juicios de expertos, quienes realizaron varias observaciones, mismas que fueron incorporadas en el documento final.

## **TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

La información se procesó a través de la tabulación mediante la hoja de cálculo Excel. Los datos fueron organizados en cuadros estadísticos y presentados en gráficos circulares. Para el análisis de los resultados se tomó en cuenta el problema, los objetivos, las variables en estudio y el marco teórico, lo que permitió establecer conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

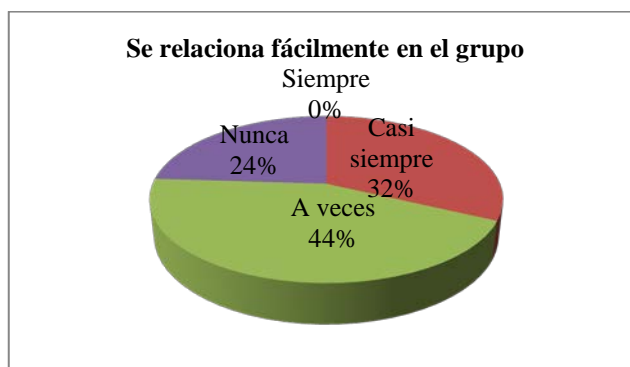
#### LISTA DE COTEJO

**Pregunta No. 1 ¿Se relacionan fácilmente en el grupo?**

**Cuadro No. 2**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	8	32%
A veces	11	44%
Nunca	6	24%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 1**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

#### **Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 11 que representa el 44% a veces se relacionan fácilmente en el grupo, 8 que corresponde al 32% casi siempre y 6 que corresponde al 24% opinan que nunca.

#### **Interpretación:**

Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca se relacionan fácilmente en el grupo, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su proceso de socialización.

**Pregunta No. 2 ¿Juegan en grupo con sus compañeros?**

**Cuadro No. 3**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	5	20%
A veces	14	56%
Nunca	6	24%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 2**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 14 que representa el 56% a veces juegan en grupo con sus compañeros, 5 que corresponde al 20% casi siempre y 6 que corresponde al 24% opinan que nunca.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca juegan en grupo con sus compañeros, lo que demuestra que los niños y niñas manifiestan dificultades en el desarrollo social.

**Pregunta No. 3 ¿Cooperan en el grupo cuando juegan?**

**Cuadro No. 4**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	5	20%
A veces	15	60%
Nunca	5	20%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 3**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 15 que representa el 60% a veces cooperan en el grupo cuando juegan, 5 que corresponde al 20% casi siempre y 5 que corresponde al 20% opinan que nunca.

**Interpretación:**

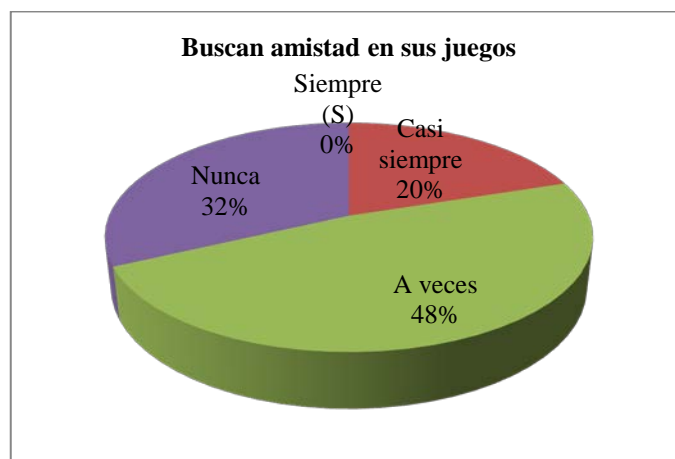
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca cooperan en el grupo cuando juegan, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su proceso de socialización.

**Pregunta No. 4 ¿Buscan amistad en sus juegos?**

**Cuadro No. 5**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	5	20%
A veces	12	48%
Nunca	8	32%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 4**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 12 que representa el 48% a veces buscan amistad en sus juegos, 5 que corresponde al 20% casi siempre y 8 que corresponde al 32% opinan que nunca.

**Interpretación:**

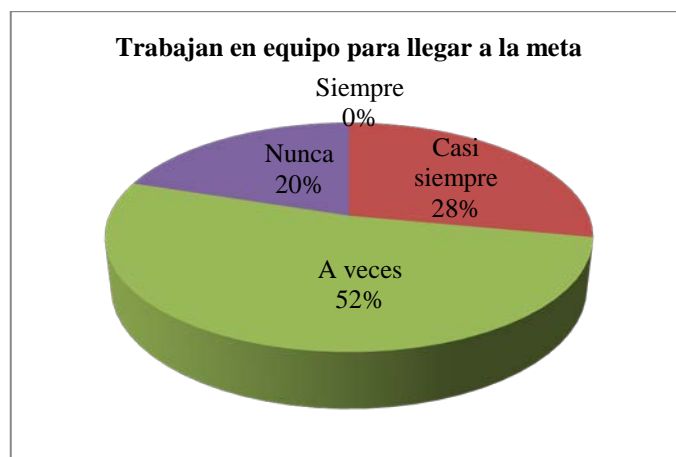
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca buscan amistad en sus juegos, lo que demuestra que los niños y niñas manifiestan dificultades en su desarrollo emocional.

**Pregunta No. 5 ¿Trabajan en equipo para llegar a la meta?**

**Cuadro No. 6**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	7	28%
A veces	13	52%
Nunca	5	20%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 5**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 13 que representa el 52% a veces trabajan en equipo para llegar a la meta, 7 que corresponde al 28% casi siempre y 5 que corresponde al 20% opinan que nunca.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y casi siempre trabajan en equipo para llegar a la meta, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su proceso social.

**Pregunta No. 6 ¿Aceptan la pérdida en sus juegos?**

**Cuadro No. 7**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	11	44%
A veces	13	52%
Nunca	1	4%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 6**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 13 que representa el 52% a veces aceptan la pérdida en sus juegos, 11 que corresponde al 44% casi siempre y 1 que corresponde al 4% opinan que nunca.

**Interpretación:**

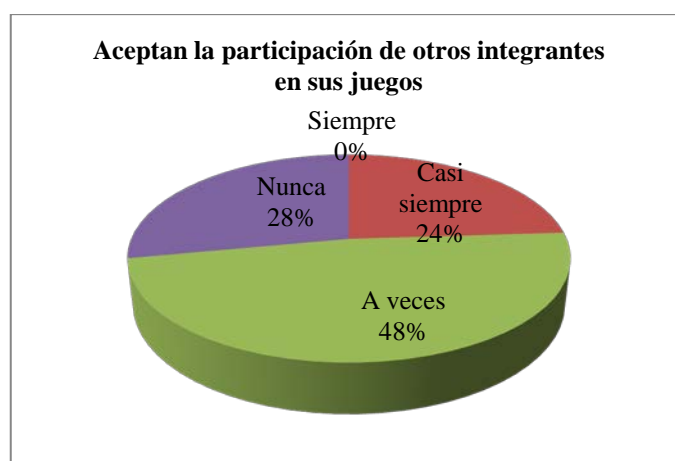
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y casi siempre aceptan la pérdida en sus juegos, lo que demuestra que los niños y niñas manifiestan dificultades en su desarrollo social.

**Pregunta 7 ¿Aceptan la participación de otros integrantes en sus juegos?**

**Cuadro No. 8**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	6	24%
A veces	12	48%
Nunca	7	28%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 7**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 12 que representa el 48% a veces aceptan la participación de otros integrantes de otros integrantes en sus juegos, 6 que corresponde al 24% casi siempre y 7 que corresponde al 28% opinan que nunca.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca aceptan la participación de otros integrantes en sus juegos, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su proceso de socialización.

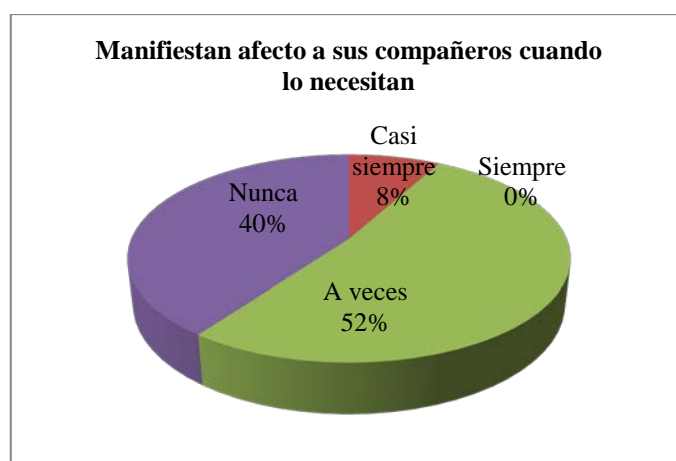


**Pregunta 8 ¿Manifiestan afecto a sus compañeros cuando lo necesitan?**

**Cuadro No. 9**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	2	8%
A veces	13	52%
Nunca	10	40%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 8**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 13 que representa el 52% a veces manifiestan afecto a sus compañeros cuando lo necesitan, 2 que corresponde al 8% casi siempre y 10 que corresponde al 40% opinan que nunca.

**Interpretación:**

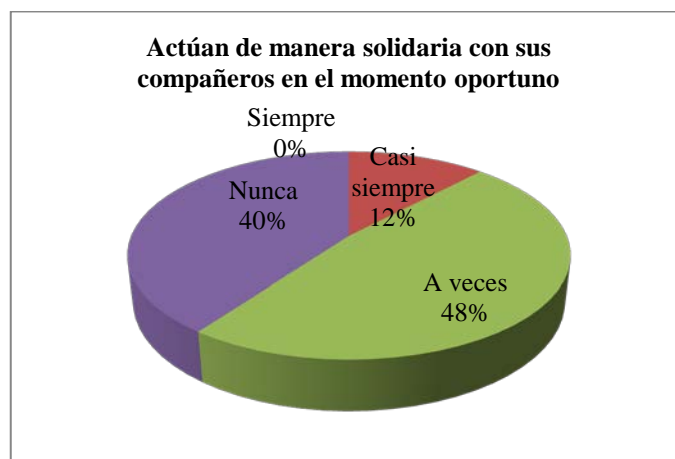
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca manifiestan afecto a sus compañeros cuando lo necesitan, lo que demuestra que los niños y niñas manifiestan dificultades en su desarrollo emocional.

**Pregunta 9 ¿Actúan de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno?**

**Cuadro No. 10**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	3	12%
A veces	12	48%
Nunca	10	40%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 9**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.  
**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 12 que representa el 48% a veces actúan de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno, 3 que corresponde al 12% casi siempre y 10 que corresponde al 40% opinan que nunca.

**Interpretación:**

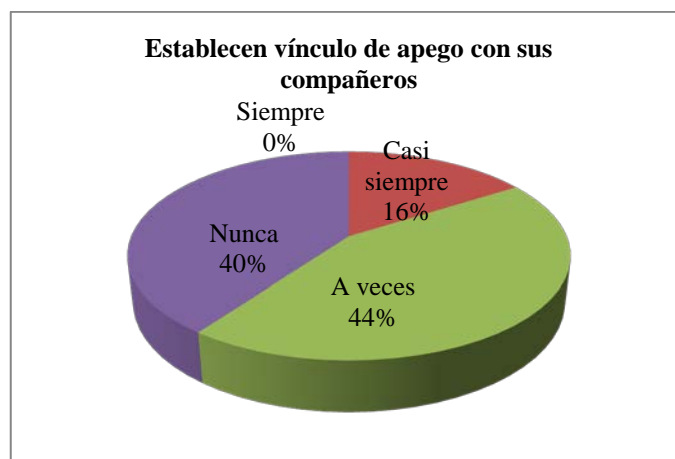
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca actúan de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su desarrollo emocional.

**Pregunta No. 10 ¿Establecen vínculo de apego con sus compañeros?**

**Cuadro No. 11**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	4	16%
A veces	11	44%
Nunca	10	40%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 10**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.  
**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 11 que representa el 44% a veces establecen vínculos de apego con sus compañeros, 4 que corresponde al 16% casi siempre y 10 que corresponde al 40% opinan que nunca.

**Interpretación:**

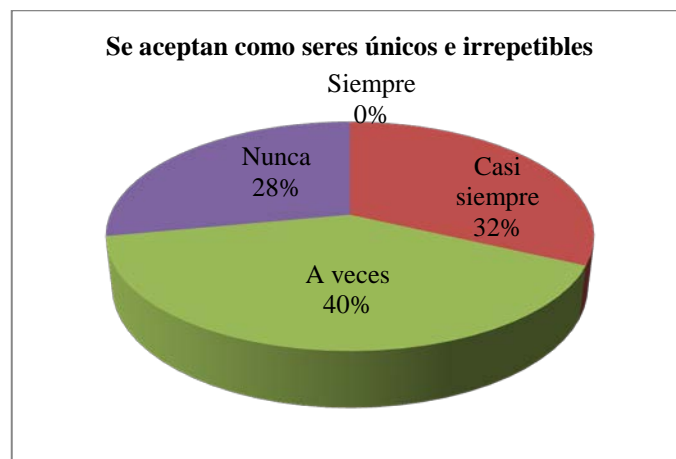
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca establecen vínculos de apego con sus compañeros, lo que demuestra que los niños y niñas manifiestan dificultades en su desarrollo emocional.

**Pregunta No. 11 ¿Se aceptan como seres únicos e irrepetibles?**

**Cuadro No. 12**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	8	32%
A veces	10	40%
Nunca	7	28%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 11**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.  
**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 10 que representa el 40% a veces se aceptan como seres únicos e irrepetibles, 8 que corresponde al 32% casi siempre y 7 que corresponde al 28% opinan que nunca.

**Interpretación:**

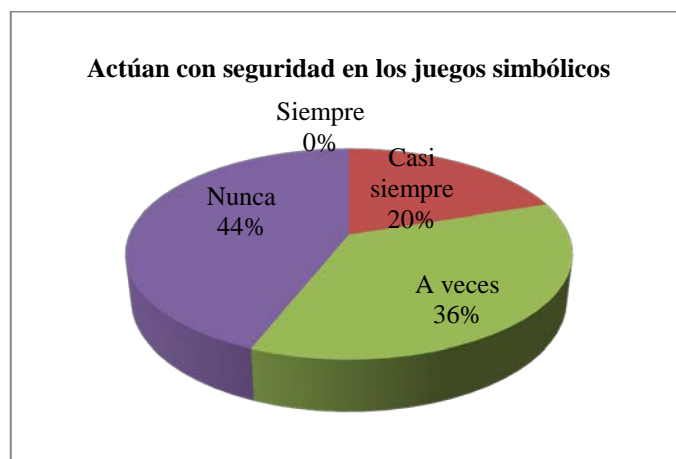
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca se aceptan como seres únicos e irrepetibles, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su autoestima.

**Pregunta No. 12 ¿Actúan con seguridad en los juegos simbólicos?**

**Cuadro No. 13**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	5	20%
A veces	9	36%
Nunca	11	44%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 12**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 9 que representa el 36% a veces actúan con seguridad en los juegos simbólicos, 5 que corresponde al 20% casi siempre y 11 que corresponde al 44% opinan que nunca.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca actúan con seguridad en los juegos simbólicos, lo que demuestra que los niños y niñas presentan problemas en su desarrollo cognitivo.

**Pregunta No. 13 ¿Respetan a sus compañeros al momento de jugar?**

**Cuadro No. 14**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	12%
Casi siempre	5	20%
A veces	10	40%
Nunca	7	28%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 13**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”

**Elaboración:** Olga Taipe

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 10 que representa el 40% a veces respetan a sus compañeros al momento de jugar, 3 que corresponde al 12% siempre, 5 que corresponde al 20% casi siempre y 7 que corresponde al 28% opinan que nunca.

**Interpretación:**

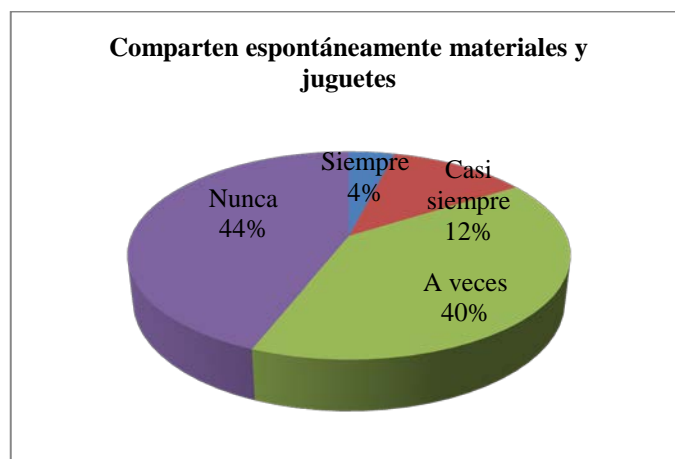
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca respetan a sus compañeros al momento de jugar, lo que demuestra que los niños y niñas no practican valores en sus juegos.

**Pregunta No. 14 ¿Comparten espontáneamente materiales y juguetes?**

**Cuadro No. 15**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	4%
Casi siempre	3	12%
A veces	10	40%
Nunca	11	44%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 14**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 10 que representa el 40% a veces comparten espontáneamente materiales y juguetes, 1 que corresponde al 4% siempre, 3 que corresponde al 12% casi siempre y 11 que corresponde al 44% opinan que nunca.

**Interpretación:**

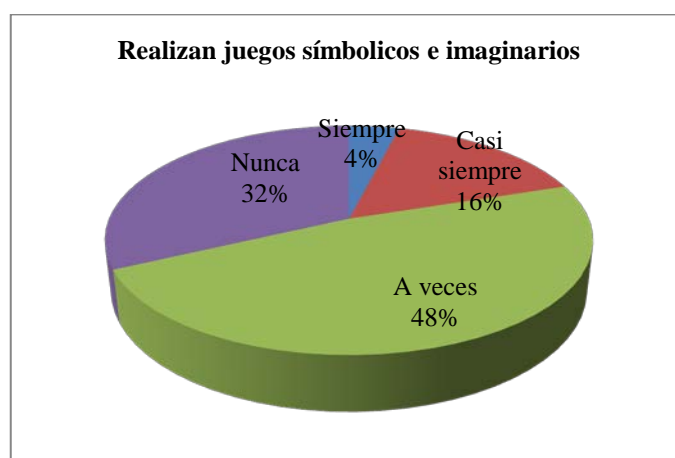
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca comparten espontáneamente materiales y juguetes, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en la práctica de valores.

**Pregunta No. 15 ¿Realizan juegos simbólicos e imaginarios?**

**Cuadro No. 16**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	4%
Casi siempre	4	16%
A veces	12	48%
Nunca	8	32%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 15**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 12 que representa el 48% a veces realizan juegos simbólicos e imaginarios, 1 que corresponde al 4% siempre, 4 que corresponde al 16% casi siempre y 8 que corresponde al 32% opinan que nunca.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca realizan juegos simbólicos e imaginarios, lo que demuestra que los niños y niñas manifiestan dificultades en su desarrollo cognoscitivo.

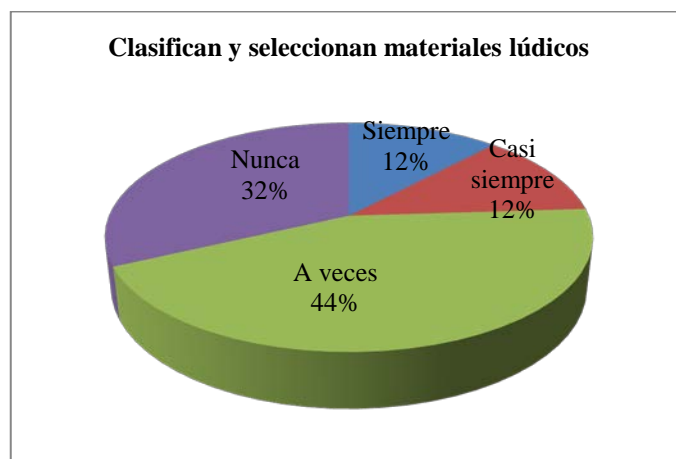


**Pregunta No. 16 ¿Clasifican y seleccionan materiales lúdicos?**

**Cuadro No. 17**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	12%
Casi siempre	3	12%
A veces	11	44%
Nunca	8	32%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 16**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.  
**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 11 que representa el 44% a veces clasifican y seleccionan materiales lúdicos, 3 que corresponde al 12% siempre, 3 que corresponde al 12% casi siempre y 8 que corresponde al 32% opinan que nunca.

**Interpretación:**

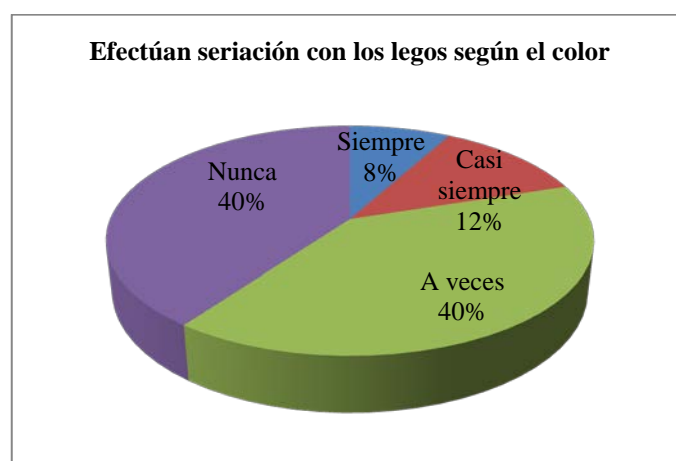
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca clasifican materiales lúdicos, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su proceso cognitivo.

**Pregunta No. 17 ¿Efectúan seriación con los legos según el color?**

**Cuadro No. 18**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	8%
Casi siempre	3	12%
A veces	10	40%
Nunca	10	40%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 17**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 10 que representa el 40% a veces efectúan seriación con los legos según el color, 2 que corresponde al 8% siempre, 3 que corresponde al 12% casi siempre y 10 que corresponde al 40% opinan que nunca.

**Interpretación:**

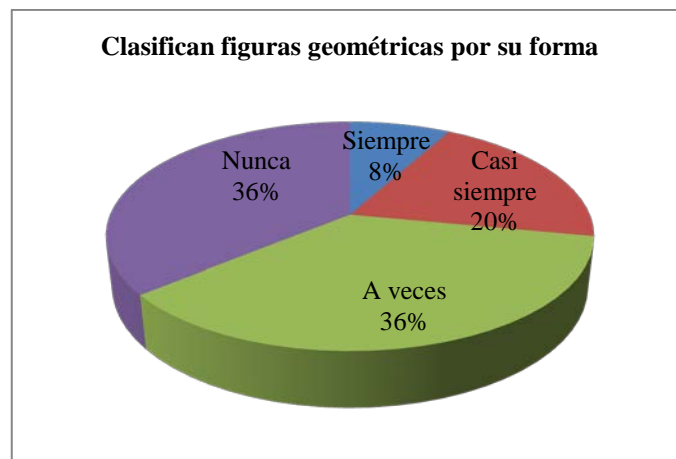
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca efectúan seriación con los legos según el color, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su desarrollo cognoscitivo.

**Pregunta No. 18 ¿Clasifican figuras geométricas por su forma?**

**Cuadro No. 19**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	8%
Casi siempre	5	20%
A veces	9	36%
Nunca	9	36%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 18**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 9 que representa el 36% a veces clasifican figuras geométricas por su forma, 2 que corresponde al 8% siempre, 5 que corresponde al 20% casi siempre y 9 que corresponde al 36% opinan que nunca.

**Interpretación:**

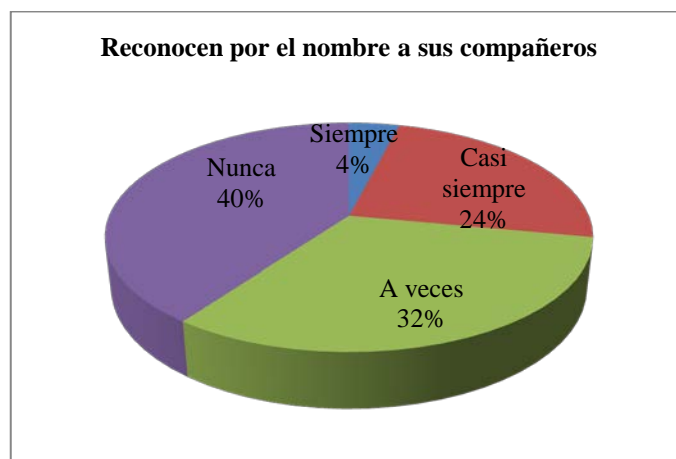
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca clasifican figuras geométricas por su forma, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su desarrollo cognitivo.

**Pregunta No. 19 ¿Reconocen por el nombre a sus compañeros?**

**Cuadro No. 20**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	4%
Casi siempre	6	24%
A veces	8	32%
Nunca	10	40%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 19**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 8 que representa el 32% a veces reconocen por el nombre a sus compañeros, 1 que corresponde al 4% siempre, 6 que corresponde al 24% casi siempre y 10 que corresponde al 40% opinan que nunca.

**Interpretación:**

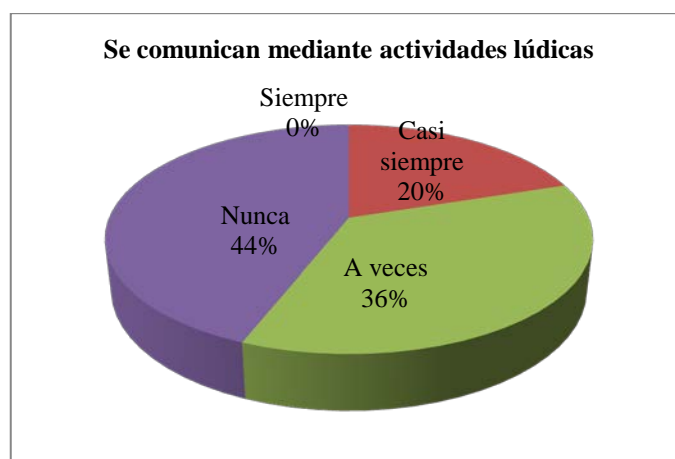
Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca reconocen por el nombre a sus compañeros, lo que demuestra que los niños y niñas manifiesta dificultades en su proceso social.

**Pregunta No. 20 ¿Se comunican mediante actividades lúdicas?**

**Cuadro No. 21**

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	5	20%
A veces	9	36%
Nunca	11	44%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**GRÁFICO N° 20**



**Fuente:** Centro Educativo “Catedral de El Señor”.

**Elaboración:** Olga Taipe.

**Análisis:**

Del total de niños y niñas investigados, 9 que representa el 36% a veces actúan se comunican mediante actividades lúdicas, 5 que corresponde al 20% casi siempre y 11 que corresponde al 44% opinan que nunca.

**Interpretación:**

Según los resultados obtenidos, la mayoría de niños y niñas a veces y nunca se comunican mediante actividades lúdicas, lo que demuestra que los niños y niñas presentan dificultades en su desarrollo social.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **CONCLUSIONES**

De acuerdo con los objetivos trazados, las preguntas directrices y los resultados de la investigación, se plantean las siguientes conclusiones:

Con relación al objetivo: “Establecer la influencia del juego infantil en el proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica del Centro Educativo Episcopal “Catedral de El Señor” de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2011-2012”, se concluye que:

- Existe influencia entre el juego infantil que utilizan las docentes en el proceso de socialización, por lo tanto se puede afirmar que a mayor nivel y calidad de juegos que se utilicen existe mayor nivel de socialización de los niños y niñas.

Con relación al objetivo: “Analizar la importancia del juego infantil en la formación de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica”, se concluye que:

- La investigación demuestra que el uso de las actividades lúdicas por parte de las docentes de primer año de Educación General Básica es muy limitado en el proceso de socialización.
- En el trabajo docente existe un predominio de actividades lúdicas tradicionales de enseñanza, esto se evidencia en los siguientes indicadores:
  - ✓ La mayoría de docentes no realizan actividades lúdicas adecuadas.
  - ✓ La mayoría de docentes realizan sus clases sin un proceso oportuno de socialización.
  - ✓ La mayoría de docentes rara vez estimulan la parte lúdica del niño y niña.
  - ✓ La mayoría de docentes rara vez organizan juegos infantiles para el trabajo grupal.

Con relación al objetivo: “Describir las características del proceso de socialización que presentan los niños y niñas de primer año de Educación General Básica”, se concluye que:

- La investigación demuestra que la mayoría de los niños y niñas presentan problemas en el proceso de socialización: poca sociabilidad, introversión y timidez; lo que dificulta su desarrollo social, emocional y cognitivo.

Con relación al objetivo: “Elaborar una guía de actividades lúdicas con criterio científico y pedagógico”, se concluye que:

- El uso de juegos infantiles ayuda al proceso de socialización de los niños y niñas, fortalece su desarrollo estimula el desarrollo social, emocional y cognitivo.

## RECOMENDACIONES

- Es importante que las docentes utilicen juegos infantiles que desarrollen las diferentes capacidades de los niños y niñas, particularmente las de socialización, que propicie vínculos de tipo socio-afectivo.
- Los juegos que se utilicen con los niños y niñas deben ser significativos, juegos específicos que estimulen el proceso social, cognitivo, emocional y afectivo, como parte de su desarrollo bio-psico-social.
- Para contrarrestar el predominio de juegos infantiles habituales por parte de las docentes, es importante desarrollar actividades participativas, el uso de juegos como el simbólico, de reglas, colectivos y sociales; mismos que fomentan la cooperación, la autoestima, valores, la comunicación, el desarrollo social y emocional; ayudan en la formación del campo socio afectivo de los niños y niñas.
- Es importante dotar a las docentes de un conjunto de juegos infantiles que les permita el mejoramiento de su desempeño en el aula y ayuden al proceso de socialización de los niños y niñas.



## CAPÍTULO VI

### LA PROPUESTA

# Guía de Actividades Lúdicas



**Para maestras de nivel inicial**

**Autora: Olga Judith Taipe Caiza**

## PRESENTACIÓN

La educación inicial se configura como un elemento en el que una entidad de actores sociales se encuentran para llevar a cabo la misión de socializar y permitir el desarrollo de actividades lúdicas durante su primera infancia.

La presente guía de actividades lúdicas tiene la finalidad básica de desarrollar juegos infantiles para innovarla en una propuesta teórica y práctica exclusivamente dedicada al beneficio y actualización de las docentes de nivel inicial. Esta propuesta aborda, fundamentalmente, la problemática surgida frente a los últimos cambios lúdicos y con la aparición en el contexto social.

Como un recurso no solo de carácter teórico si no práctico, la guía de actividades lúdicas brinda un valioso aporte de juegos útiles y prácticos, que van ayudar al desarrollo social, afianzando los valores, y el autoestima, actualizan el rol de las docentes en el aula y garantiza el proceso de socialización.



## JUSTIFICACIÓN

Las actividades lúdicas, son un medio privilegiado a través del cual el niño y niña expresa necesidades y conocimientos, le es agradable en cualquier momento. A través de él, el niño o niña presenta situaciones que vive diariamente. La docente de Educación Inicial tiene la obligación de crear situaciones y actividades educativas que tengan tendencias lúdicas para utilizarlas como herramientas pedagógicas, y la vez propicie que el niño o niña se interese más y se involucre tanto social como emocionalmente en los diversos juegos propuestos.

Para las docentes esta guía de actividades lúdicas representa un instrumento de apoyo, basado en un conjunto de juegos prácticos, adaptables y combinados con el desarrollo social, emocional y cognitivo enriquecedores ya que permiten el despliegue de las potencialidades de los niños y niñas.

De esta manera es necesario que las docentes revaloricen la importancia de las actividades lúdicas parte esencial de su formación integral, logrando niños y niñas preparados para enfrentar una educación escolar cada vez más exigente para afrontarse con madurez a la vida, respetando a los demás y al entorno natural y social en el que se encuentran.

Si la enseñanza en el nivel inicial requiere de un maestro que conjunte la decisión para enfrentar su tarea con libertad e imaginación y una formación científica acorde que lo oriente en su búsqueda, Guía de actividades Lúdicas constituye, pues, la mejor herramienta para superarse día a día en esta ardua labor de estimular el desarrollo de los pequeños de nivel inicial.

## FUNDAMENTACIÓN

La presente guía de actividades lúdicas se basa en el paradigma histórico-cultural ya que considera al niño y niña como un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra a lo largo de su vida escolar y extraescolar. Además la maestra parvularia es concebida entendida como un agente cultural que enseña en un contexto de prácticas y, como una mediadora esencial, entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los niños y niñas.

Leontiev (1981), manifiesta que:

La actividad perder su motivo originario y entonces transformarse en una acción,...; por el contrario una acción puede adquirir una fuerza excitatoria propia y convertirse en actividad específica; finalmente, la acción puede transformarse en un procedimiento para alcanzar el objetivo, en una operación, que coadyuva a la realización de distintas acciones. (p.89)

El autor considera que la actividad, está referida a la capacidad de convertir del niño y niña, quien en la medida que asimila, procesa y discrimina información, influye en los demás, de ahí el carácter social, tiene una fuerte influencia sobre la estructura del pensamiento propio y, las habilidades cognitivas pueden enriquecerse por interacciones más extensas, estructuradas y de mayor calidad con otros niños y niñas.

## **Objetivos**

### **General**

- Desarrollar un conjunto de actividades lúdicas para el fortalecimiento del proceso de socialización en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica.

### **Específicos**

- Realizar actividades lúdicas que estimulen el desarrollo social dentro y fuera del aula.
- Establecer actividades lúdicas que estimulen el desarrollo emocional y sus primeros vínculos de afecto.
- Ejecutar actividades lúdicas que estimulen el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

## **RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS PARA SU USO**

Estimadas docentes, colegas en esta hermosa tarea de educar. La guía de actividades lúdicas tiene los siguientes principios metodológicos:

- Motivar a los niños y niñas de primer año de Educación Básica través de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades social, emocional y cognitiva.
- Procurar tener en cuenta que cada niño y niña es diferente en su desarrollo, y tiene distintas habilidades.
- Mantener la relación con los niños y niñas interactuando con ellos en cada uno de los juegos.
- Tomar en cuenta que siempre este acompañado de la docente en la realización de las actividades lúdicas.
- Aspectos que debe tomar en cuenta que ejercen influencia en la situación lúdica: clima, espacio, tiempo, tamaño del grupo, y objetivos.
- No deben fomentar el juego solamente en los momentos extraescolares o en el recreo.
- La actividad lúdica es vital y debe ser incorporada al aula para que los niños y niñas encuentren placer en la realización de sus tareas escolares.
- Del mismo modo, no hay que olvidar que el juego infantil reduce la negatividad y la sensación de gravedad frente a los errores que el niño o niña pueda cometer.

## **UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA**

La guía está elaborada para los niños y niñas de primer año de Educación General Básica del Centro Educativo “Catedral de El Señor “de la ciudad de Quito, ubicada en el sector norte parroquia Cotocollao, en las calles Cedros 15-45 y Av. Real Audiencia.

## **FACTIBILIDAD**

La propuesta es factible de ser aplicada por parte de las docentes, cuenta con el respaldo de la autoridades del centro educativo; en el plano legal se fundamenta en la nueva Ley Orgánica de Educación Intercultural, cuyo Art. 11 letra b), dice que las y los docentes tienen la obligación de: Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo”. En el plano técnico-pedagógico cuenta con un conjunto de actividades lúdicas con criterio científico y pedagógico para que las docentes puedan aplicar la guía. En el plano financiero la publicación de la guía va a ser financiada por la autora del proyecto.

## **IMPACTO**

La guía está dedica al beneficio y actualización de las docentes de nivel inicial, para lograr el desarrollo social en los niños y niñas a través un conjunto de actividades lúdicas que además de estimular el desarrollo social, favorece la autoestima y estimula la utilización de un conjunto de juegos novedosos.

## **LINEAMIENTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA**

La evaluación es criterial, cualitativa, integral, continua y formativa, de acuerdo con las características que se aplicara:

- Tomará en cuenta los niveles de desarrollo de niños y niñas de acuerdo con las habilidades de cada uno.
- Valorar los ritmos de ejecución y desarrollando habilidades.
- Se evaluara el desarrollo de destrezas, habilidades, actitudes, valores y experiencias en cada actividad lúdica.
- De acuerdo con los actores se aplicara autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
- Los instrumentos y técnicas de evaluación se diseñaran y aplicaran en relación con los aspectos, elementos y tiempos.

La guía está constituida de una parte teórica y una parte práctica. En lo teórico se analiza: el desarrollo social, emociona y cognitivo.

En la parte práctica se realizan un conjunto de actividades lúdicas para estimular el desarrollo social, emocional y cognitivo.



### CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN

<div>MESES</div> <div>ACTIVIDADES</div>	MARZO				ABRIL				MAYO			
	1 <sup>a</sup>	2 <sup>a</sup>	3 <sup>a</sup>	4 <sup>o</sup>	1 <sup>a</sup>	2 <sup>a</sup>	3 <sup>a</sup>	4 <sup>o</sup>	1 <sup>a</sup>	2 <sup>a</sup>	3 <sup>a</sup>	4 <sup>a</sup>
Diseño de la guía												
Organización de talleres												
Organización del espacio físico												
Ejecutar los talleres												
Evaluar los procesos												

## PARTE TEÓRICA

### Desarrollo Social

En el desarrollo social del niño y niña está presente en él una armonía de características que pueden despertar el desarrollo de su aprendizaje y favorecer la socialización. Por lo tanto, todo educador debe estar consciente de que los niños son seres únicos; y que la etapa de la niñez representa el momento propicio para favorecer el desarrollo y aprendizaje que la sociedad demande en cada infante. Siempre y cuando entiendan y comprendan que ciertas características pueden ayudar a alcanzar los objetivos planteados por la Educación Preescolar.

Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño y niña; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo; Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos han hecho ver que la mejor forma de desarrollar la socialización es a través del juego, pues en ello el niño pone de manifiesto el interés, las inquietudes, manifiesta la comunicación con los demás, se establecen relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades.

Vygotsky manifiesta que el desarrollo emocional:

Es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo, el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, a la vez que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular y organizar la conducta. (p.36)

El autor concibe al juego como un elemento muy importante en la vida del niño y niña ya que a través del pone en manifiesto un sin número de habilidades sociales que le servirán para el resto de su vida.



### *Desarrollo Emocional*

Determina cual es el cambio en el desarrollo emocional desde el momento de nacimiento, vale decir que la familia representa un espacio fundamental para el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas; no es una afirmación nueva. En este espacio se crean los primeros vínculos de afecto que condicionarán, en mayor o menor intensidad, el estilo de las relaciones que el niño y niña vaya estableciendo en años posteriores.

Los niños y niñas son capaces de sentir profundamente con todo su ser cualquier emoción aunque no lo pueda expresar ni diferenciar lo que sienten. A partir de estos sentimientos comienzan a elaborar fantasías e imágenes mentales: empiezan rodear toda su existencia de cualquier índole que sea de sentimientos e interpretaciones particulares y gradualmente va asociado cada experiencia con otras y con sentimientos en una vasta cadena de la cual apenas tiene consciencia y con la cual reacciona ante diferentes circunstancias aún de adulto.

Doman, G. citado por Antolín. M (2006) manifiesta que: “Los niños más competentes tienen menos motivos para lloriquear y más motivos para sonreír”. (p.23)

El autor concibe que las emocionales se puedan determinar desde las situaciones en las que ocurren, así como también desde la conducta de niño y niña. Las emociones positivas se caracterizan como el gozo, la satisfacción, el amor todo esto implican el ser atraído por ciertos objetos o personas, deseando retenerlos, permanecer con ellos o tenerlos cerca.



### Desarrollo Cognitivo

En este desarrollo se explican los cambios cualitativos que ocurren en el pensamiento durante la infancia, esencial tener presente que el niño y niña es una persona consciente y que conoce, tratando con su actividad, de entender y predecir cómo va a razonar la realidad física y esencial en la que vive.

Las capacidades cognitivas del niño y niña son de particular importancia en las situaciones no bien definidas y que están abiertas por los mismos a interpretación. La cognición no solo es importante para las actividades mentales de respuestas que son comprender y conocer, sino también para conocer las actividades mentales de anticipación como son plantear, anticipar y escoger. El desarrollo cognitivo del niño y niña se debe integrar en una visión global, del niño como un ser que siente, desea y hace planes.

Gambra citado por Antolín, M (2006), afirma que:

La inmensa mayoría de los niños y niñas, nace cerebralmente normal y ello significa que cual sea la etnia, condición sociocultural, ya que antes de nacer, posee un cerebro superdotado y tiene derecho natural, cada ser humano, a que se le permita llegar a ser una persona integral, a que se desarrolle sus potencialidades. (p.28)

Según el autor las características de pensamiento de cada etapa son aplicadas a todos los niños y niñas, independientemente a la cultura a la que pertenezcan, es la naturaleza específica del medio físico y social lo que determina el ritmo y el grado de desarrollo a través de las etapas.



## PARTE PRÁCTICA

### Actividades lúdicas para Estimular el Desarrollo Social

#### Actividad lúdica N°1

#### “El paseo de la familia conejín”

##### Objetivos:

- Posibilitar la relación con los compañeros.
- Demostrar buenas relaciones interpersonales con sus compañeros y adultos.

**Desarrollo:** La docente camina con el grupo, ella es la mamá coneja paseando con sus niños los conejitos; como teme que se pierdan, cada vez que ellos oigan una palmada, deberán correr a sentarse alrededor de la docente o rodearla.

**Evaluación:** Encontrar y pintar de color amarillo a mamá coneja.



Fuente: [www.vellisimo.com](http://www.vellisimo.com)

## Actividad lúdica N°2

### “Lazos de colores”

#### Objetivos:

- Posibilitar la relación con los compañeros.
- Conocer los nombres de los compañeros.
- Perder la vergüenza.

**Desarrollo:** Todos los niños forman un círculo y seguidamente uno por uno tendrán que decir su nombre en orden y en alto para que todos los demás se enteren. Una vez dicho el nombre se le colocara a cada infante un lazo de color azul en la mano derecha y un lazo de color rojo en la izquierda.

La docente se colocara en el centro del círculo y señalara a un niño diciendo el nombre de uno de los dos colores. Este tendrá que decir el nombre del compañero que tenga al lado según el color que le diga la docente, si dice azul, dirá el nombre del compañero de su derecha y si dice rojo el de su izquierda. Si lo acierta el niño se pone en el centro del círculo y será él el que mande, y la docente se sentara en el círculo como si fuera un niño más. Y el juego será así sucesivamente hasta que todos hayan podido participar en el juego.

**Evaluación:** Rellenar con bolitas de papel el guante que va en la mano izquierda.



**Fuente:** [www.menudospeques.com](http://www.menudospeques.com)

### Actividad lúdica N°3

**“Uno, dos, tres, ¿quién tiene la pelota?”**

#### **Objetivo:**

- Posibilitar la relación con los compañeros.
- Permitir la integración.

**Desarrollo:** La docente tira la pelota de espaldas hacia atrás por encima de su cabeza, y los infantes se encuentran formando un semicírculo. Entonces la docente dice: “cuatro, cinco, seis, ¿quién la tiene? Siete, ocho, nueve, a ver quién es”, y entonces se da vuelta. El niño o niña que ha levantado la pelota la esconde a sus espaldas, pero todos los demás también ponen sus manos en esa posición, de modo que resulta difícil saber quién la tiene. Si la docente adivina quién la recogió, cambia de lugar con ese jugador.

**Evaluación:** Tachar los objetos que están atrás de la casa y pinta los que están adelante.



**Fuente:**cucurucu.com 2012.

#### Actividad lúdica N°4

### “El nudo”

#### Objetivos:

- Posibilitar la relación con los compañeros.
- Favorecer la aceptación de esperar su turno.

**Desarrollo:** Se dividen en dos o más equipos y se paran en hileras. Cada participante con un pañuelo en la mano. Un palo de escoba clavado en el piso a aproximadamente tres metros de cada hilera. A la orden sale el primer jugador que ata su pañuelo a la estaca y regresa a relevar al segundo; así hasta que todos los pañuelos estén atados al poste. Si se quiere continuar el juego, cada uno sale corriendo y a su turno lo desata y vuelve a su lugar. Se puede reemplazar la estaca por una soga sujeta con dos sillas, debiendo atar el pañuelo a la soga.

**Evaluación:** Trozar papel y pega la cuerda más larga, pinta la más corta.



**Fuente:** [www.pintodibujos.com](http://www.pintodibujos.com)



## Actividad lúdica N°5

### “Yo paso la pelota A”

#### Objetivos:

- Lograr la integración entre los niños y niñas.
- Permitir el proceso de adaptación.
- Facilitar el proceso de adaptación.
- Lograr el desarrollo socio afectivo.

**Desarrollo.-** Los niños y niñas se colocan en círculos todos sentados y van pasando la pelota en forma ordenada diciendo el nombre con la siguiente frase:

Yo “el niño o niña que tiene la pelota” paso la pelota A (el nombre de el niño o niña que sique) así hasta llegar al final.

**Evaluación.-** Pintar la mano derecha del niño o niña según corresponda.



**Fuente:** colreatudibujo@gmail.com

## Actividad lúdica N°6

### “La pelota se llama”

#### Objetivos:

- Permitir que los niños y niñas se conozcan entre sí.
- Facilitar la socialización.
- Permitir en proceso de adaptación.

**Desarrollo.**-Los niños y niñas se colocan sentados y un infante se queda en el centro parado/a, el niño o niña que está en el centro lanza la pelota y dice en nombre de alguno de sus compañeros, el niño o niña que fue nombrado/a debe coger la pelota antes de que caiga al suelo para continuar jugando.

**Evaluación.**-Encerrar los objetos que se parezcan al círculo.



**Fuente:** dibujosescuela.ers

## Actividad lúdica N°7

### “El globo vivo”

#### Objetivos:

- Trabajar la integración.
- Desarrollar la socialización.
- Trabajar en equipo.

**Desarrollo:** Se divide en grupos a los niños y niñas, cada grupo tiene un globo el cual deberán mantener en el aire solo soplando, tendrán que mantener al globo arriba sin utilizar las partes del cuerpo. El grupo que no le deje caer al globo gana.

**Evaluación:** Tachar los globos que están arriba, pinta los que están abajo.



**Fuente:** ilustración-de-un-niños-jugando-con-globos.

## Actividad lúdica N°8

### “Dibujos en equipo”

#### Objetivos:

- Incentivar la capacidad creativa
- Facilitar la rapidez de pensamiento.

**Desarrollo:** Los niños y niñas se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel. El juego comienza cuando la docente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos la docente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, así hasta que se termina la fila de niños.

**Evaluación.-** Dibujar con mayor creatividad el esquema.



**Fuente:** iStockphoto.com/Galería\_de\_Dibujos

### Actividad lúdica N°9

## “Coches locos”

### Objetivos:

- Percibir el espacio.
- Trabajar la integración.
- Desarrollar la socialización.

**Desarrollo:** La docente dibuja un círculo amplio en el patio y los niños y niñas se disponen el ula – ula en la cintura, sujetándolo con ambas manos. Intentaran chocar con los compañeros que también llevan ula - ula, y echarlos fuera del círculo que la docente dibujo.

**Evaluación:** Pintar los objetos que están afuera de la curva cerrada.



Fuente: niños+jugando+con+ulas&h

Actividades lúdicas para estimular el Desarrollo Emocional

**Actividad lúdica N° 1**

**“Un besito para salvar”**

**Objetivo:**

- Expresar espontáneamente las emociones.
- Establecer contactos adecuados.

**Desarrollo:** De entre todos los niños elegiremos a uno que congela (si son muchos, pueden congelar varios niños). Los otros niños deben evitar que les congelen. Y para ello deben correr. Si les van a congelar pueden decir “abrazo” y colocar las manos entrelazadas delante del cuerpo con los brazos extendidos, como si estuviera dando un abrazo. En esta posición no se le pueden congelar. Para ser salvado y poder seguir corriendo, otro compañero deberá entrar en el abrazo y darle un beso en la mejilla.

**Evaluación:** Colocar huellas con el dedo índice adentro del círculo.



**Fuente:** [www.gliterfli.com](http://www.gliterfli.com)

## Actividad lúdica N° 2

### “Abrazos musicales”

#### Objetivos:

- Posibilitar la relación con los compañeros.
- Interiorizar el ritmo.
- Aprender otras formas de movimiento.

**Desarrollo:** Suena música y los niños danzan libremente. Cuando la música se detiene, cada niño o niña abraza a otro/a. La música continua y los participantes bailan por parejas, cuando la música se detiene se abrazan de tres en tres y bailan por tríos, así sucesivamente hasta llegar a un abrazo de todos.

**Evaluación:** Colorear a las niñas de entre los niños.



**Fuente:** [www.idconsultants.us](http://www.idconsultants.us)

### Actividad lúdica N° 3

#### “Congelado por la amistad”

#### Objetivos:

- Facilitar la socialización.
- Trabajar discriminación auditiva.
- Trabajar en proceso de contención.

**Desarrollo:** Los niños y niñas se colocan en un espacio amplio dirigiéndose hacia la docente, la docente indica o realiza una determinada pregunta viendo las características del grupo y los demás corren a abrazarse al niño o niña con las características que la docente nombra, por ejemplo niñas de cabello largo.

**Evaluación:** Pintar el gráfico con el que te identificas. ¿Niño o niña?



**Fuente:** [www.imagenesy dibujosparaimprimir.com](http://www.imagenesy dibujosparaimprimir.com)



#### Actividad lúdica N° 4



#### Objetivos:

- Establecer contactos adecuados.
- Trabajar en equipos.
- Permitir la socialización.

**Desarrollo.-** El juego consiste en colocarse en grupos de tres niños o niñas los cuales el infante que este en la mitad cumple con la función de la fotocopidora, el niño o niña que está en el extremo será el original y la del otro extremo la copia, se coloca en determinada postura la fotocopidora que es el niño o niña que está en la mitad percibe con los ojos cerrados al niño o niña que está colocado al otro extremo que representa el papel original, este niño o niña está cerrada los ojos al igual que la otra; la foto es la persona que está en la mitad reproduce la imagen en el otro extremo luego abren los ojos y verifican si está realizando el original y la copia semejantes.

**Evaluación:** Colorear los niños que tienen los brazos arriba.



**Fuente:** [www.idconsultants.us](http://www.idconsultants.us)

### Actividad lúdica N° 5

#### “Los fantasmas”

#### Objetivos:

- Trabajar la socialización.
- Trabajar discriminación auditiva.
- Trabajar secuencias numéricas.

**Desarrollo.**-Formar una ronda mientras dos niños o niñas están en el centro, estos niños hacen el papel de fantasmas mientras los niños de la rueda cuentan lo siguiente: esta es la ronda de los fantasmas todos los fantasmas salen a las doce y cuentan del 1 al 12, la rueda gira alrededor de las manecillas del reloj, los niños del centro salen a coger a los demás hasta convertirlos en fantasmas.

**Evaluación.**-Colorear el número de elementos señalados.



**Fuente:** [www.colorear-dibujo.com](http://www.colorear-dibujo.com)

## Actividad lúdica N° 6

### “Palomitas pegadizas”

#### Objetivos:

- Trabajar en equipo.
- Favorecer el desarrollo emocional.

**Desarrollo:** Todos son palomitas de maíz y están dentro de una sartén. A medida que se van calentando dan pequeños saltos, hasta que todos salten sin parar por el aula, pero si en el salto se “pegan” con otro niño o niña, se agarran y deben seguir saltando juntas. Así hasta que todo el grupo salte a la vez.

**Evaluación:** Pintar los niños o niñas que están adentro del círculo.



**Fuente:** [www.lengualiteratura2011](http://www.lengualiteratura2011)

### Actividad lúdica N° 7

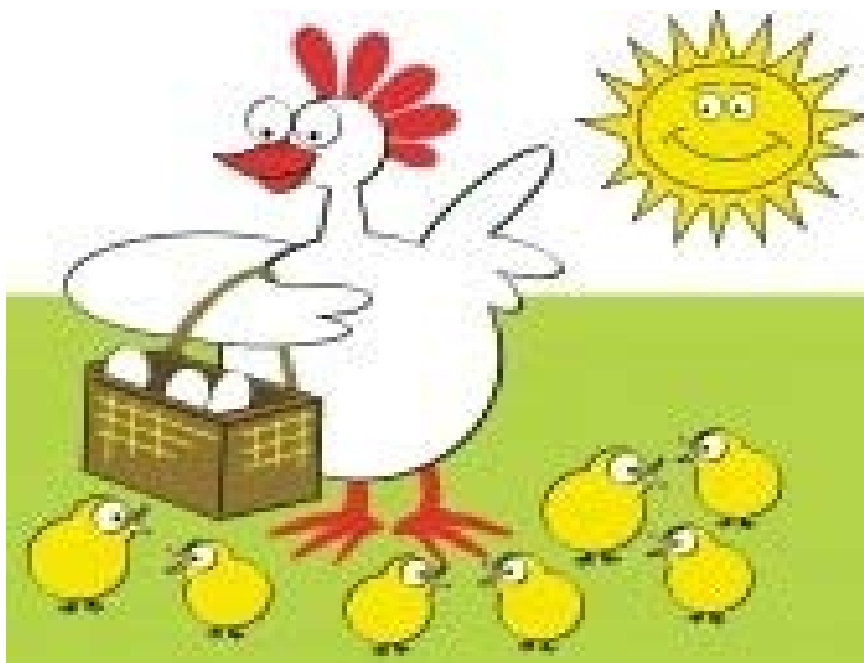


#### Objetivos:

- Establecer contactos adecuados.
- Trabajar en equipos.
- Sensibilizar el oído

**Desarrollo:** La docente le dice a un niño o niña en secreto que es la gallina, y los demás niños o niñas serán pollitos. Todos irán por la sala con los ojos cerrados, y cuando se toman de la mano dicen: "Pío, Pío", y si el otro contesta igual se sueltan, pero si no contesta es que es la gallina, y sigue agarrado a la mano de la gallina. El juego termina cuando están todos unidos.

**Evaluación:** Encerrar cuatro pollitos en una curva cerrada.



**Fuente:** [www.colorear-dibujo.com](http://www.colorear-dibujo.com)

**Actividades lúdicas para estimular el Desarrollo Cognitivo**

**Actividad lúdica N°1**



**Objetivo:**

- Lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio.
- Desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.

**Desarrollo:** Es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de niños o niñas (entre 8 y 10). Los niños y niñas se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando la docente de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: "Chuuu. Chuuu...".

**Evaluación:** Completar los vagones que faltan en el tren.



**Fuente:** [www.colorear-dibujo.com](http://www.colorear-dibujo.com)

## Actividad lúdica N°2



### Objetivo:

- Disfrutar del juego.
- Vivenciar conceptos de calor y frío.

**Desarrollo:** Un niño o niña representa al frío y otro al sol. El niño o niña que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El infante que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

**Evaluación:** Encerrar en un círculo la ropa que se debe utilizar cuando el clima es frío.



**Fuente:** [coloreatudidibujo.blogspot.com](http://coloreatudidibujo.blogspot.com)

### Actividad lúdica N°3



#### Objetivo:

- Desarrollar la atención
- Trabajar la observación
- Desarrollar la memorización

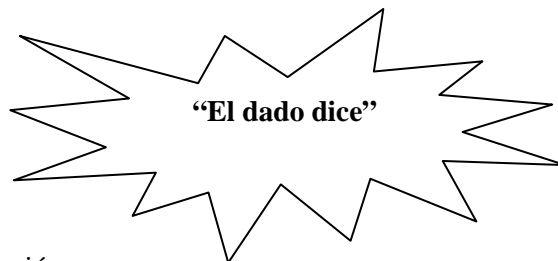
**Desarrollo:** Los niños y niñas están en el círculo, el primer niño o niña se pone de pie y va a tocar un objeto, el segundo niño o niña debe topar ese mismo objeto y otro más, la tercera lo que toco el 1, 2,3 (en el orden que se empezó sin equivocarse) y así todos los niños y niñas. Al mismo tiempo que se tocan los objetos, se nombran en alta voz. Los infantes finalistas tendrán mayor dificultad pues les corresponde tocar y nombrar la mayor cantidad de objetos.

**Evaluación:** Pintar la mayor cantidad de objetos nombrados.



**Fuente:** [unmundodepequenosgigan.com](http://unmundodepequenosgigan.com)

#### Actividad lúdica N°4

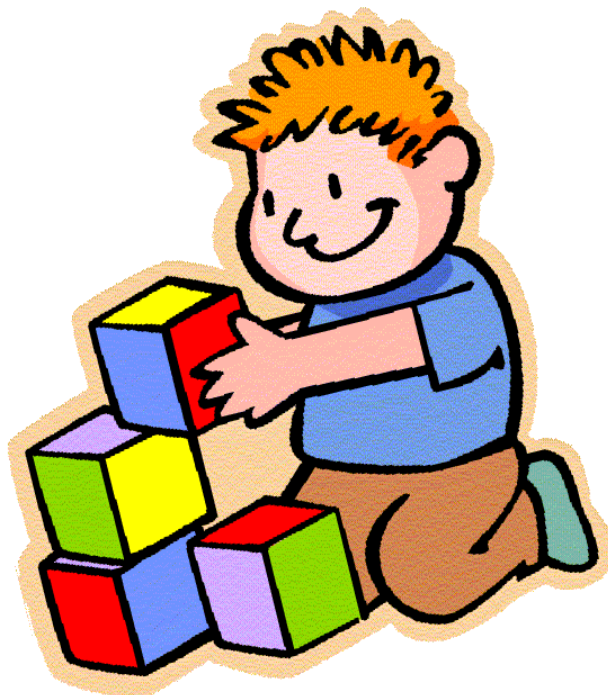


#### Objetivos:

- Desarrollar la atención.
- Trabajar la observación.
- Desarrollar la memorización.

**Desarrollo.-** Se prepara con anterioridad un dado en el cual estén 4 colores distintos, luego designar a que equivale cada color: amarillo para reír, azul para llorar, rojo para silbar y verde para cantar, se toma el dado se tira a rodar y cuando se detenga todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique según el color. Quien se equivoque sale del juego.

**Evaluación.-** Pintar los objetos del color correspondiente.



**Fuente:** [udamericano.gobiernomendoza.com](http://udamericano.gobiernomendoza.com)



### Actividad lúdica N°5



#### Objetivos:

- Agilizar los sentidos.
- Fortalecer el desarrollo cognitivo.

**Desarrollo:** Un niño y niña se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un niño o niña, partiendo de cualquier punto del círculo, trata de acercarse para tocar y pitar el silbato sin ser oído. Si el niño o niña del centro toca al jugador que se acerca queda eliminado. Este es un juego que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

**Evaluación.-** Encerrar el instrumento que escucha.



**Fuente:** [udamericano.gobiernomendoza.com](http://udamericano.gobiernomendoza.com)

### Actividad lúdica N°6



#### Objetivos:

- Desarrollar la atención.
- Agudizar la capacidad de reacción.
- Fortalecer el desarrollo cognitivo.

**Desarrollo:** Se hace un montón con los zapatos derechos de todos los niños y niñas. Estos se sitúan alrededor del montón, a una distancia convenida y la docente cuenta una historia, y cuando pronuncia la palabra “rebajas” cada uno tratará de coger su zapato y ponérselo.

**Evaluación:** Pintar el zapato derecho.



**Fuente:** [pensamientosonline.com](http://pensamientosonline.com).

### Actividad lúdica N°7



#### Objetivos:

- Fortalecer el desarrollo cognitivo.
- Percibir espacios y distancias.
- Sensibilizar el oído.

**Desarrollo:** Se designan un mosquito y un murciélago, que se sitúan dentro del círculo formado por los demás. El murciélago, con los ojos tapados, tiene que atrapar el mosquito. Se ayudará guiándose con el sonido, porque cada vez que el murciélago diga “mur, mur”, el mosquito tiene que responder “mir, mir”

**Evaluación:** Encerrar los objetos que están adentro de la curva cerrada.



Fuente: [udamericano.gobiernomendoza.com](http://udamericano.gobiernomendoza.com)

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

**Actividad lúdica:** se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas.

**Actividad:** el niño es un ser activo y que así deben ser sus aprendizajes, las actividades propuestas y ejecutadas deben tener intencionalidad pedagógica y contribuir significativamente.

**Autonomía:** es la capacidad del ser humano para gobernarse a sí mismo. Es el proceso mediante el cual el niño pasa de ser dependiente a ser capaz de pensar por sí mismo con sentido crítico teniendo en cuenta el punto de vista de los demás.

**Autoestima** (sentimiento de confianza en sí mismo), se origina a través de las experiencias que permiten al niño tener una visión positiva, optimista de sus posibilidades y capacidades. Cuando ello ocurre, el niño desarrollará una autoestima elevada o positiva.

**Capacidad:** inteligencia, talento, aptitud, suficiencia.

**Comunicación:** la educación es un sistema de comunicación, entre personas que intercambian información de índole muy diversa, de acuerdo con las normas culturales.

**Destreza:** son habilidades innatas potenciadas, saber pensar, saber actuar y saber hacer, es decir las capacidades con que cuenta el individuo para desarrollar procesos mentales, para elaborar y representar y para convivir positivamente en su medio.

**Estimulación:** metodología activa, práctica, motivadora tiende a lograr el desarrollo del infante en todas sus áreas: motora, afectiva, intelectual y de lenguaje; aplicada adecuadamente, garantiza mejores cuidados.

**Expresión de sentimientos:** proceso mediante el cual el niño manifiesta sus sentimientos y emociones (alegría, tristeza, rabia, temor ansiedad, etc.) Que forman parte del repertorio normal de las reacciones afectivas del ser humano. Es importante que el niño aprenda a reconocerlas, a aceptarlas y a responder adecuadamente a ellas.

**Identidad:** consiste en la imagen o representación que el niño tiene de sí mismo, de sus características personales y de la valoración tanto de sus capacidades y virtudes como de sus debilidades y aspectos a mejorar.

**Integración social:** proceso de socialización que el niño comienza a adquirir desde el momento de nacimiento.

**Niños estimulados:** son aquellos que mantienen viva su curiosidad por todas las cosas del mundo, manifestada de varias maneras.

**Relaciones interpersonales:** procesos de socialización que comprende las relaciones afectivas y satisfactorias con otros niños y adultos que lo rodean, así como también de desarrollo de los estilos de interacción que las mismas produce.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Isabel. (2005). Amar la mejor forma de estimular. Editorial Argudo y Asociados impresiones.
- ANTOLÍN. M. (2006). Como Estimular el Desarrollo de los niños y Despertar sus Capacidades: para Padres y Educadoras, Buenos Aires: Editorial Círculo Latino Austral.
- BRITES, G. y MULLER M. (1994). Manual para la Estimulación Temprana, Buenos Aires: Editorial Bonum.
- BRONFENBRENNER, U. (1987). La ecología del desarrollo humano, Barcelona, Paidós.
- BRUNER, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid. Alianza.
- BRUZZO, M y JACUBOVICH, M. (2007). Escuela para Educadoras, Buenos Aires, Rep. Argentina: Editorial Cardix Internacional S.A.
- CRASEY, G. (1998). Juegos y competencia social. Múltiples perspectivas.
- GARVEY, C. (1977). El juego infantil. Madrid, Morata.
- GIRÓN, Enma. (2008). Juegos y Dinámicas. Ediciones Jafer.
- HALL, S. (1904). Adolescente. Nueva York. Appleton.
- KAUFAM, B. (1994). Jugar y aprender, terapia del juego.
- KLEIN, M. (1989). Técnicas de los juegos. Madrid.
- LEONTIEV, A.N. (1981). Actividad, conciencia y personalidad. Editorial Pueblo y Educación, C. habana.
- SARACHO, O.N. (1998). ¿Por qué jugar esta de moda? Múltiples perspectivas.
- SILBERG, J. (2000). Juegos para hacer Pensar a los niños, Barcelona – España: Editorial Paidós S.A.
- PIAGET, J. (1932). El juicio final a un niño. Barcelona, fontanella.
- VYGOTSKY, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona. Critica.
  
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, Registro oficial, 2011.
- Módulo de currículo de primer año de Educación Básica, Instituto Superior Pedagógico “Manuela Cañizares”. 2007-2008.
- Referente Curricular, Unidad Nacional desde la Diversidad.

- [www.educacioninfantil.eu](http://www.educacioninfantil.eu).
- [www.opisicionetandem.com](http://www.opisicionetandem.com).
- <http://yosoyelpandevda.galeon.com/productos860502.html>.
- [www.monografias.com/trabajos88/juego-como-estrategia-favorecersocializacion/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion](http://www.monografias.com/trabajos88/juego-como-estrategia-favorecersocializacion/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion).
- [www.educacioninicial.com](http://www.educacioninicial.com).
- [www.educacioninfantil.com](http://www.educacioninfantil.com).
- [www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php](http://www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php).
- El juego infantil y su metodología. Ed. Altamar. ISBN: 978-84-96334-52-6.
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>.
- <http://www.aprenderjugando.s5.com/jugar.htm>.

**ANEXOS N° 1**  
**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**LISTA DE COTEJO**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**OBJETIVO:** Recabar información sobre la influencia del juego infantil en el proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica del Centro Educativo Episcopal “Catedral de El Señor”

Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala: Siempre S Casi Siempre CS A veces= AV

Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala: Siempre = S, Casi Siempre = CS, A veces = AV																																								
Nº	NÓMINA	Se relaciona fácilmente en el grupo				Juega en grupo con sus compañeros.			Coopera en el grupo cuando juega				Busca amistad en sus juegos				Trabaja en equipo para llegar a la meta				Acepta la pérdida en los juegos				Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos				Manifiesta afecto a sus compañeros cuando lo necesitan				Actúa de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno				Establece vínculos de apego con sus compañeros			
		S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N	S	CS	AV	N			
1	Arciniegas Kevin Maximiliano																																							
2	Bastidas Pablo Estefano																																							
3	Bazurto Derian Sebastián																																							
4	Bazurto Dilan Javier																																							
5	Cazadilla Cristian Alejandro																																							
6	Córtez Fernando Xavier																																							
7	Espinosa Milena Soledad																																							
8	Espinosa Cesar Luis																																							
9	Gómez Camila Abigail																																							
10	Guarín Juan David																																							
11	Gutiérrez Eunice Jocabed																																							
12	Herrera Josué David																																							
13	Hollin Christian Armando																																							
14	López Andrés Alejandro																																							
15	Morales Sebastián																																							



Nº	NÓMINA	Se acepta como ser único e Irrepetible				Actúa con seguridad en los juegos simbólicos				Respeto a sus compañeros al momento de jugar				Comparte espontáneamente materiales y juguetes				Realiza juegos simbólicos e imaginarios				Clasifica y selecciona materiales lúdicos				Efectúa seriación con legos según el color				Clasifica figuras geométricas por su forma				Reconoce por el nombre a sus compañeros				Se comunica mediante actividades lúdicas			
		S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N	S	C	A	N				
1	Arciniegas Kevin Maximiliano																																								
2	Bastidas Pablo Estefano																																								
3	Bazurto Derian Sebastián																																								
4	Bazurto Dilan Javier																																								
5	Cazadilla Cristian Alejandro																																								
6	Córtez Fernando Xavier																																								
7	Espinosa Milena Soledad																																								
8	Espinosa Cesar Luis																																								
9	Gómez Camila Abigail																																								
10	Guarín Juan David																																								
11	Gutiérrez Eunice Jocabed																																								
12	Herrera Josué David																																								
13	Hollin Christian Armando																																								
14	López Andrés Alejandro																																								
15	Morales Sebastián																																								

**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS**

P = Pertenencia

NP = No Pertenencia

99

**(B) CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD**

**O = OPTIMA      B = BUENA      R= REGULAR      D = DEFICIENTE**

<b>ITEM</b>	<b>B</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

**(C) LENGUAJE**

**A = ADECUADO**

**I = INADECUADO**

<b>ITEM</b>	<b>C</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

Nombre:.....CI:.....

Profesión:.....Cargo.....

Firma:.....